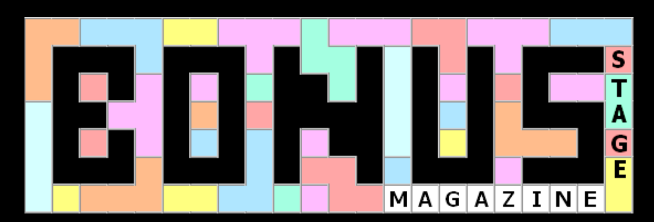

AÑO 4
NÚMERO 21
JUNIO 2015
BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS
ESPECIAL MUSCULMAN
KINNIKUMAN
ANÁLISIS
Super Adventure Island
Road Runner
Robotnik Mean Bean Machine
Dinosaur'us
Toki
Fighting Vipers
PERIFÉRICO
ROB the Robot
REVISIÓN
Atari: Game Over
ATARI: GAME OVER

Número 21 – Junio 2015





INDICE

Editorial + Fe de Erratas por Skullo 03

Actuality! por Skullo 04

Análisis

Dinosaur'us por Skullo 05

Super Adventure Island por Skullo 08

Road Runner por Skullo 11

Dr. Robotnik Mean Bean Machine por Skullo 13

Toki por El Mestre 16

Fighting Vipers por Valveider 19

Pausatiempos por Skullo 22

Periféricos

ROB the Robot por Skullo 23

Revisión

Atari: Game Over por Skullo 26

Personaje

Lomax por Skullo 28

Especial

Musculman (Kinnikuman) por Skullo 29

Maquetación: Skullo

Todas las imágenes y nombres que aparecen en esta revista son propiedad de sus respectivas marcas, y se usan simplemente a modo informativo. Las opiniones mostradas en esta revista pertenecen al redactor de cada artículo.

EDITORIAL



Los especiales de esta revista se pueden diferenciar facilmente en "especiales basados en sagas populares" y "especiales que hacen los creadores de la revista porque les gustan sagas concretas, sin preocuparse si son populares o no" y como muchos habréis adivinado este es un especial del segundo tipo, pues esta dedicado a Musculman (Kinnikuman) un manga y anime que tuvo una emisión muy limitada y donde solo algunos afortunados lo pudieron disfrutar en territorio hispanoparlante.

Musculman es una de mis series favoritas desde siempre y me consta que tambien es una de las favoritas de algunos de los colaboradores de esta revista, de manera que os aconsejo que aunque no os resulte nada llamativo el aspecto del protagonista principal, le echeis un vistazo al especial, que es bastante largo e incluye algunas curiosidades como la locura que se vivió con el merchandising de esta serie en Estados Unidos o un TOP 100 de personajes más populares de la serie, acompañando a los videojuegos basados en dicha serie, que no son pocos.



El resto de la revista continúa (casi) sin cambios y sigue con las secciones de siempre: Los **Análisis** (son 6 esta vez) la **Revisión** (donde comento un documental bastante reciente) en **Periféricos** hablaremos de un periférico que pese a su poca funcionalidad ha permanecido en el recuerdo de mucha gente y en **El Personaje** hablo de un pequeño Lemming que tuvo las agallas de protagonizar un juego en solitario.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

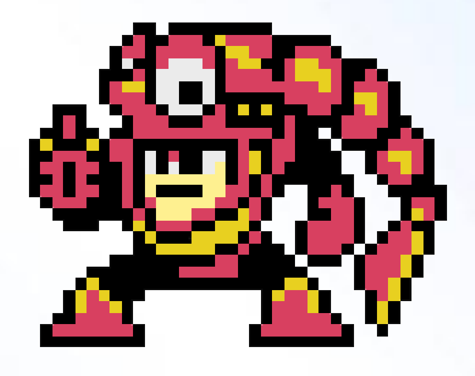
http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número, que pese a ser de Abril ha salido casi en Mayo.

¡EL ATAQUE DE GAMBAMAN! (Fe de erratas)

En el pasado número se nos colaron algunas erratas (las prisas nunca son buenas) siendo posiblemente la más grave, el haber dejado los datos de la película *Mario Bros: Great Mission To Save Princess Peach* sin rellenar y con algunos errores. Pues bien aquí van los datos reales de la película:



Dirección: Masami Hata

Guion: Hideo Takayashiki

País: Japón

Año: 1986

Duración: 61 minutos

Skullo



La actualidad no es algo que nos preocupe demasiado a los redactores de Bonus, de hecho es algo que tratamos de evitar en cierta medida para que la revista permanezca lo más atemporal posible. Sin embargo, de vez en cuando nos saltamos nuestras propias normas si creemos que hay motivos para ello y hoy es uno de esos días, pues tras la reciente celebración del E3 del 2015, han aparecido algunas novedades que están muy relacionadas con lo retro.

Round 1



Tenemos dos noticias relacionadas con Nintendo, la primera es el anunciado regreso de Starfox bajo el nombre *Starfox Zero*, un juego que adopta mecánicas de *Starfox 2* y que parece que reiniciará la saga de nuevo (aunque no sabemos nada seguro) y la segunda es la participación de Ryu en *Smash Bros* para Wii U – 3DS. Nadie puede negar que Ryu debería estar en una enciclopedia de los videojuegos como representante del "boom *Street Fighter II*" y lo más parecido a eso en un videojuego son los *Smash Bros*. Lo más curioso de este personaje es que posee dos Smash Finales (Shinkuu Hadoken y Shin Shoryuken) y que puede ejecutar sus ataques especiales con los comandos típicos de *Street Fighter* (siendo variantes más fuertes de los mismos ataques ejecutados con los comandos de *Smash Bros*). Quien quiera al karateka que prepare el dinero, que Ryu + su escenario valen en torno a los 6 dólares, demasiado caro para mi gusto, aunque muy cercano a lo que suelen costar los personajes en otros juegos de lucha.

Round 2



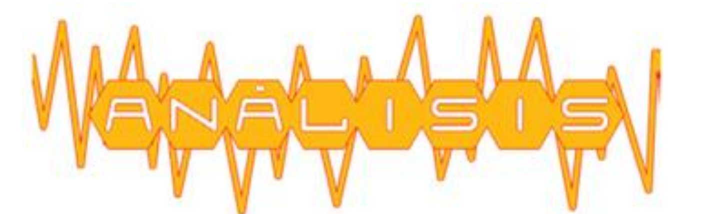
La actualidad de los videojuegos está llena de Remakes y versiones HD de juegos (que a veces también son Remakes). Con este panorama no es de extrañar que uno de los juegos que más gustó a una generación haya terminado anunciando su remake y no… no hablo de *Zelda: Ocarina of Time* (que ya lo tuvo) hablo de *Final Fantasy VII*, que parece que llegará próximamente para Playstation 4, aunque no se descarta que luego se lance para otras plataformas. Quizás lo más llamativo es que algunas fuentes anuncian que el juego puede incluir cambios en la historia, veremos qué pasa al final.

Fatality!



La noticia final también tiene que ver con algo que está muy de moda: dar dinero a los creadores de los juegos para que hagan uno concreto, aun sin saber cómo va a ser el resultado final. Todos conocemos a Kickstarter, con sus ventajas e inconvenientes y sorprendentemente esta iniciativa se ha convertido en un sitio recurrido por profesionales que han trabajado durante décadas en grandes empresas de videojuegos, para pedir dinero a los jugadores. En este caso nos encontramos a Yu Suzuki que ha pedido (y logrado) financiación para *Shemmue III* que será lanzado para PC y Playstation 4 (aunque no se descarta que llegue a más plataformas). Gran noticia para los fans de la saga que llevaban más de una década esperando la continuación de la obra de Suzuki.



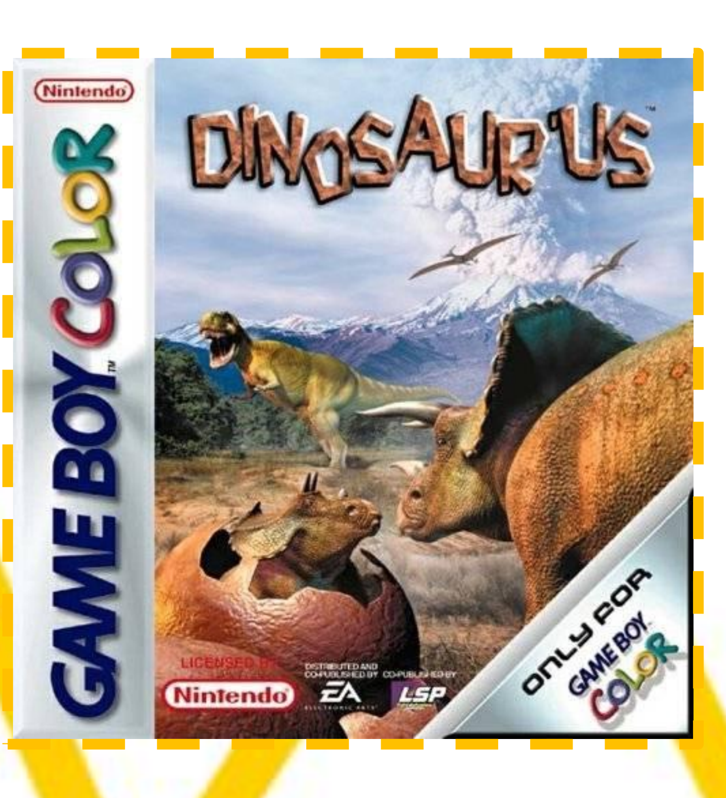




DINOSAUR'US

1 o 2 Jugadores – Aventura/Plataformas – RFX Interactive 2001

Dinosaur'us es un juego no muy conocido de Game Boy Color que se lanzó exclusivamente en Europa a principios del 2001. Su mecánica de juego mezcla plataformas, con toques de RPG (como los combates por turnos) dando como resultado una aventura donde tendremos que ir recorriendo el mundo de los dinosaurios mientras derrotamos a nuestros enemigos y obtenemos más dinosaurios para nuestro equipo.





Combates por turnos + Dinosaurios

Gráficos

El mejor apartado del juego, los escenarios son muy coloridos y variados, hay zonas volcánicas, pantanos, montañas, bosques, cuevas, de todo un poco. Los sprites de nuestros dinosaurios son bastante buenos y de gran tamaño, las animaciones son aceptables, aunque son bastante bruscas. Conforme vayamos jugando y recogiendo símbolos de los elementos (fuego, agua, trueno y tierra) veremos que nuestro dinosaurio cambia de color según el que domine.

Las ilustraciones que aparecen en el juego (como cuando obtenemos un dinosaurio nuevo) tienen un colorido muy bueno y gran calidad.

Las batallas también se ven muy bien, cambia el fondo según la zona donde estábamos jugando, los enemigos tienen un tamaño bastante grande y una amplia variedad de estos. El único punto negativo es que los ataques y las magias no son nada vistosos, simplemente se resuelven con un pequeño efecto que no transmite ningún tipo de impacto visual.



El Iguanodon, nuestro primer dinosaurio

Sonido

En cada parte del juego suena una melodía distinta, lo que da una variedad bastante alta en conjunto, pues son muy diferentes entre sí. Lo malo de esto, es que si estamos mucho rato en una zona concreta podemos acabar hartos de su música.

Los sonidos son muy escasos y poco destacables, se echa en falta una mayor variedad y notoriedad de estos. Una vez más las batallas no salen muy bien paradas, porque las magias no poseen sonidos que les hagan "ganar fuerza".



Las ilustraciones son muy buenas

Jugabilidad

Los controles son bastante sencillos, con un botón se salta y con otro se come lo que haya cerca (animales pequeños, frutas, hierbajos) para recuperar vida. Conforme nos vayamos moviendo por el escenario la acción se detendrá y pasaremos a pelear contra algún enemigo en combates por turnos donde podremos atacar físicamente, usar alguna magia o huir del combate (siempre que no sea contra un jefe).

Si apretamos START el juego nos lleva al menú de dinosaurios, donde podemos comprobar las características de los personajes (vida, magia, fuerza, velocidad, puntos de experiencia que faltan para el siguiente nivel, cantidad de elementos que poseemos, etc.) si presionamos SELECT veremos un mapa de todo el juego, con una zona marcada con una X roja.



Mapa del juego



El Iguanodon contra el primer jefe

La idea del juego es que vayamos hacia esa X y luchemos contra el jefe que nos espera, tras vencerlo obtendremos otro dinosaurio, cuyas habilidades nos permitirán llegar a zonas inaccesibles hasta el momento. En total tendremos 6 dinosaurios, y cada uno de ellos deberá derrotar a un jefe prefijado, por lo cual tendremos que subir de nivel a todos, conviene aclarar que siempre que entremos en combate peleará solo el dinosaurio que tenemos seleccionado.

El primer dinosaurio que tenemos es el Iguanodon, que puede saltar bastante alto y poco más, luego conseguiremos el Triceratops que puede romper muros al correr, más tarde el Velociraptor que posee una agilidad superior al resto y puede hacer saltos mucho más largos, luego obtendremos el Pteranodon, que puede volar, a continuación el Plesiosaurio que es el único del grupo que puede nadar y por último el Compsognathus, cuyo pequeño tamaño le deja acceder a zonas exclusivas.

Con estos dinosaurios iremos recorriendo el mundo de una punta a otra, peleando contra enemigos, recogiendo los símbolos que nos rellenan la magia y los de los elementos (necesarios para poder controlar las magias y así eliminar a los jefes).



El Pteranodon nos facilitará la vida

Dicho así, suena todo muy bien, pero el juego posee algunos puntos negativos que me gustaría comentar:



No os dejéis intimidar por los enemigos

1- las zonas de plataformas no están bien resueltas, los dinosaurios se muestran bastante torpes, así que hasta que no tengáis al Velociraptor o al Pteranodon os vais a hartar de saltar sin demasiada precisión. También es posible que se os quede la cara de tontos al saltar sobre las pequeñas plataformas móviles y ver que las traspasáis mágicamente, pues solo el Velociraptor y el Compsognathus pueden subirse a ellas.

2- La recolección de símbolos de los elementos ha de hacerse con mucho cuidado, porque pese a que el juego está lleno de ellos, puede darse el caso de que tengáis a todos los dinosaurios al máximo de cada elemento y cuando os den al último de todos, este no tenga suficientes símbolos para poder hacer las magias más fuertes, quedándose sin posibilidad de eliminar al enemigo final. Dicho de otra manera, no subáis todos los dinosaurios al límite, guardad símbolos para el último de todos, de lo contrario, la avaricia os puede complicar e incluso fastidiar la partida.

3- El juego es bastante repetitivo, porque se basa en ir de un punto a otro deteniéndonos cada rato para luchar con un enemigo invisible que nos interrumpe el avance, pues en pantalla no veremos a los enemigos comunes, simplemente se detendrá nuestro dinosaurio y saldremos en un combate.

Duración

El juego tiene un mundo bastante amplio y variado, pero debido a que tendremos que recorrerlo varias veces y a que necesitaremos subir de nivel para derrotar a los jefes, es muy difícil determinar la duración. Imagino que la media seria entre 6 y 8 horas, pero como ya digo es muy variable.


El Triceratops a punto de caer al agua

Lo bueno que tiene el juego es que graba automáticamente cada vez que llegamos a una zona nueva, lo cual lo hace idóneo para ir jugando poco a poco, sobre todo cuando toque ir subiendo de nivel a los dinosaurios más débiles para que no caigan contra los jefes.

También dispone de un modo a dos jugadores, siempre y cuando encontréis a alguien que lo tenga y os conectéis usando un cable link, claro.

Conclusión

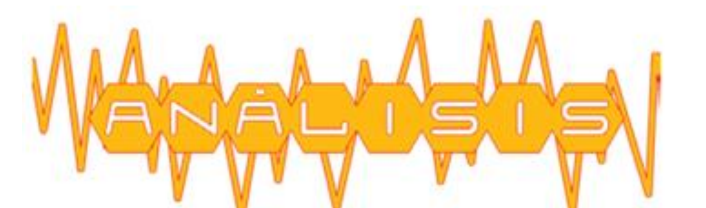
Dinosaur'us es un juego que mezcla muchas buenas ideas pero no las implementa del todo bien, dando como resultado un juego bastante inferior a lo que puede parecer en un principio.



Hay poco texto, pero podemos elegir idioma

Me parece un juego interesante, pero podría haber sido mucho mejor si hubiesen pulido algunos errores que lo lastran bastante, así que se queda como un juego decente, solo recomendable para los que hayan sentido mucha curiosidad al leer el análisis o para los fans incondicionales de los dinosaurios y los combates por turnos.







SUPER ADVENTURE ISLAND

1 Jugador – Plataformas – Hudson Soft 1992

Uno de los veteranos aventureros de NES que dio el salto a 16 bits fue Master Higgins el hambriento protagonista de *Adventure Island*, el cual ve como su tranquila vida se ve interrumpida cuando el malvado hechicero Dark Cloak convierte a su novia en piedra.

Naturalmente Higgins no duda un segundo en emprender una aventura donde recorreremos cuevas, playas, bosques y montañas para salvarla (mientras vamos alimentándonos de fruta para no desfallecer) dando como resultado un juego mucho más cercano al primer *Adventure Island* de NES que a los siguientes.



Gráficos

El salto a los 16 bits de Higgins y compañía es evidente, el personaje tiene un sprite colorido y muy simpático, mismas cualidades que heredan los enemigos y sobre todo los jefes finales (los cuales son de gran tamaño).

Los escenarios son variados, pero bastantes sencillos en líneas generales, aunque incluyen algunas virguerías técnicas “made in Super Nintendo” como transparencias, deformaciones y otros elementos que los harán algo más interesantes.

Durante algunos momentos del juego veremos pequeñas escenas sobre como Master Higgins pasa de una fase a otra, dichas escenas son muy coloridas y también recurren a los típicos elementos visuales típicos de la SNES, como el zoom y las rotaciones.

En general creo que el juego es muy agradable a la vista y solo peca de tener algunos escenarios demasiado sencillos.


Introducción del juego


Una de las escenas entre niveles

Sonido

El primer tema del juego es tan pegadizo como animado (es una de esas musiquillas que incitan a moverse) y a partir de ahí la colección de melodías de diversos estilos va desfilando ante nosotros, con la única pega de que algunas se repiten. El compositor de la banda sonora es Yuzo Koshiro el cual es conocido por haber puesto música a juegos como *Streets of Rage 2*, *Shinobi* o *Actraiser*, así que ya os podéis imaginar por qué las melodías son tan buenas.



El primer jefe del juego

Los sonidos son mucho más sencillos y no sobresalen demasiado, hay escasas voces (la risotada del enemigo final, el ruido del águila gigante que lleva a nuestro protagonista al principio de algunos niveles y poco más).

Jugabilidad

Los controles son muy sencillos, hay un botón para saltar y otro para usar el arma, además del salto normal podremos hacer un súper salto si mantenemos presionado abajo al mismo tiempo que saltamos.

Las armas disponibles son el martillo (o hacha de piedra) y el bumerán, si conseguimos más de una vez el mismo arma obtendremos la habilidad de poder usarla varias veces seguidas y si llegamos a obtener cuatro veces el mismo ítem, nuestro arma se volverá más poderosa (indicado con un cambio de apariencia).

En términos generales el bumerán nos da una mayor seguridad, debido a que se puede lanzar hacia arriba y abajo y además hace camino de ida y vuelta, pero en más de una ocasión la simpleza de los martillos (que se lanzan haciendo una parábola semicircular) nos facilitará la vida. Lamentablemente no hay más armas ni dinosaurios (que si se encontraban en *Adventure Island 2* de NES) así que el único ítem extra que hay es el monopatín, el cual nos otorgará la posibilidad de aguantar un golpe extra a cambio de no poder dejar de movernos hacia delante.

La vulnerabilidad de Master Higgins se mantiene tal cual era en el primer juego de NES, nuestro personaje puede morir de hambre si permitimos que la barra amarilla que aparece en pantalla se vacíe del todo y también morirá automáticamente si tocamos a un enemigo o caemos a un agujero, agua o lava.

Los controles son fiables en la mayoría de ocasiones (aunque podrían ser mejores) pero hay que tener en cuenta que el terreno afecta al movimiento de nuestro personaje de diversas maneras, por ejemplo si está andando sobre nieve se resbalará y si está subiendo partes inclinadas del escenario irá algo más lento.



El bumerán es el arma más versátil



A toda velocidad evitando pingüinos y peces

Duración

El juego cuenta con 5 mundos, cada uno dividido en 3 fases y un enemigo final (que en caso de matarnos una vida nos mandará a la mitad de la fase anterior) si nos quedamos sin vidas tendremos continuaciones limitadas así que habrá que esforzarse por no morir tontamente, lo cual es más difícil de lo que parece. Nuestras vidas pueden aumentarse mediante la puntuación y gracias a unas fases de Bonus a las que accederemos tocando el ítem de la estrella, el cual se encuentra 1 vez por mundo y solo aparece si hacemos un súper salto en un punto concreto de la fase.



Si os despistáis os matarán rápidamente

Debido a la fragilidad de Higgins y a las continuaciones limitadas, el juego puede hacerse un poco difícil de primeras, pero una vez lleváis un par de partidas veréis como avanzáis sin demasiado problema, este es uno de esos juegos en los que vas mejorando sin darte cuenta. Una vez dominéis el control y os conozcáis algunas de las tretas de los enemigos podréis completar el juego en poco más de media hora.

Conclusión

Pese a que se echan en falta elementos de *Adventure Island 2* de NES, *Super Adventure Island* es un juego muy divertido y totalmente recomendable para los que busquen un juego de planteamiento sencillo y diversión inmediata.

Para los que os hayáis quedado con ganas de ver un *Adventure Island* más profundo y complejo en 16 bits, os recomiendo que juguéis directamente a *Super Adventure Island 2*, juego donde tendremos que recorrer varias veces los escenarios en busca nuevas armas, armaduras y mejoras para Master Higgins.



Una de las fases de bonus

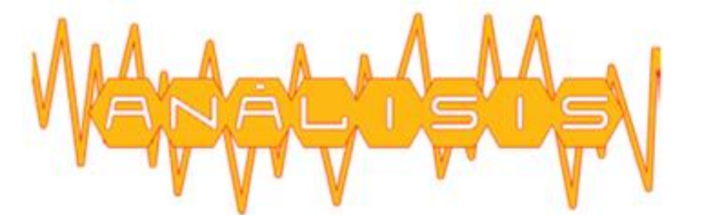
Skullo



La humillación de morir ante un gusano



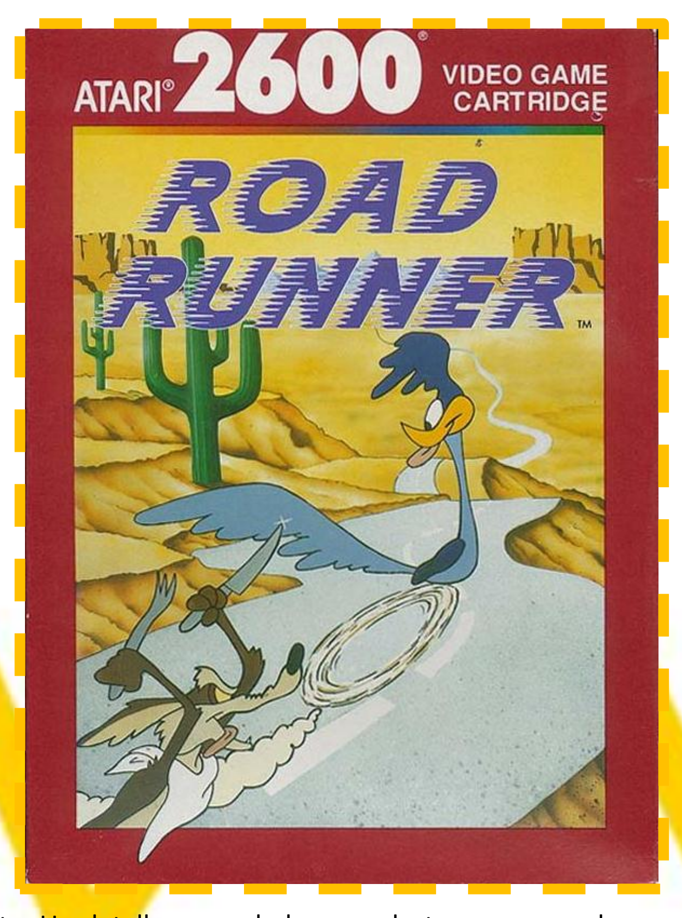
Nadando en el interior de la ballena





ROAD RUNNER

1 o 2 Jugadores – Arcade – Atari 1989



Los Looney Tunes han sido unos personajes tremendamente prolíficos en lo que se refiere a videojuegos, rara es la consola que no ha tenido al menos un juego protagonizado por estos alocados animales. Aunque es cierto que la mayor parte de la gloria se la suelen llevar el conejo Bugs Bunny y el pato Lucas (Daffy Duck) de vez en cuando alguno de los otros personajes conseguían protagonizar un juego.

En este caso hablaremos del Correcaminos (Road Runner) y su incansable perseguidor, el Coyote, los cuales protagonizaron un juego de máquina recreativa que fue portado a multitud de sistemas distintos. En este caso voy a centrar en análisis en la versión de Atari 2600.



Gráficos

El fondo es de un color plano y está adornado con algunos cactus y carteles, nuestro correcaminos es azul, el coyote marrón y la carretera es negra con rallas que delimitan los carriles por donde pasan los coches.
Oye, no está nada mal para un juego de Atari, todo es reconocible y está bien delimitado, no hay lugar para la confusión y eso se agradece en un juego tan trepidante como este. Un detalle que vale la pena destacar es que el sprite del Coyote va cambiando conforme va usando sus productos marca ACME para tratar de alcanzarnos.

Sonido

Al principio del juego escucharemos la cancioncilla de los Looney Tunes y a partir de ahí se hará el silencio, que solo se verá interrumpido por algunos sonidos bastante básicos pero que cumplen con su función (el sonido de cuando atropellan al Coyote es muy gratificante). Incluso podremos escuchar algo parecido al beep-beep del Correcaminos de vez en cuando.

Jugabilidad

Nos encontramos ante un juego sencillo de controlar pues movemos al personaje con el joystick y saltamos con el botón. El objetivo de la partida es avanzar hacia la izquierda mientras vamos recogiendo la comida de pájaros y evitamos los peligros, que pueden ser minas, agujeros, coches y el siempre incansable Coyote.



Los vehículos pueden atropellarnos a nosotros o al Coyote



Los niveles van variando e introduciendo elementos nuevos

Al igual que en los dibujos animados, el Coyote irá detrás nuestro imitando nuestros movimientos, de manera que si nos movemos hacia la parte superior del nivel o bajamos hacia la parte inferior, él hará lo mismo. La velocidad del Coyote es inferior a la nuestra, pero habrá momentos en los cuales debido a nuestro errante movimiento, un exceso de motivación (quizás debido al hambre) o simplemente el aumento de la dificultad natural del juego, hagan que nuestro perseguidor sea capaz de alcanzarnos con relativa facilidad.

Lo que tenemos que hacer para evitar esto es provocar que el Coyote sufra accidentes, por ejemplo que los coches que evitamos nosotros le atropellen a él, lo cual es relativamente fácil teniendo en cuenta la imitación de sus movimientos con respecto a los nuestros.

Si el Coyote nos atrapa, perderemos una vida, (aunque continuaremos cerca de donde nos haya atrapado) el mismo destino tendremos si caemos ante alguna de las trampas o nos atropella un coche.

Duración

El juego posee 8 niveles y su dificultad aumenta rápidamente, de manera que tendremos que estar muy atentos a los peligros del nivel al mismo tiempo que evitamos al Coyote, que se vuelve excesivamente rápido por momentos, de manera que si no logramos que caiga en alguna trampa, terminaremos siendo su almuerzo. Puede darse el caso de que el Coyote tenga uno de sus aumentos de velocidad en un punto donde no podamos hacerle caer en alguna trampa, de manera que será casi imposible evitar que nos atrape y nos quedaremos con la sensación de que el juego nos ha robado una vida.



Si no provocamos que el Coyote pise las minas, nos atrapará

Otra motivación para seguir jugando es lograr superar nuestra máxima puntuación, lo cual es bastante entretenido debido a que podemos obtener algunos puntos extras de diversas maneras, como conseguir toda la comida de pájaro o provocar que el Coyote sufra algún accidente. Aunque también hay que advertir que conseguir esos puntos aumenta el riesgo de perder una de nuestras vidas, y si se nos acaban, también lo hará la partida.

Debido a todo eso y que el juego aporta cierta variedad en sus niveles y que posee un modo a dos jugadores (aunque sea por turnos) podemos decir que el juego es muy entretenido y nos dará bastantes horas de diversión.

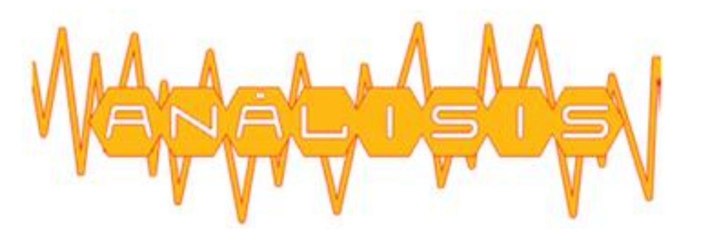
Conclusión

Road Runner queda muy lejos técnicamente del Arcade en el cual se basa, pero es un juego notable dentro del catálogo de Atari 2600. Es bueno en prácticamente todos los apartados y su jugabilidad directa hace que nos enganchemos fácilmente, aunque su dificultad es muy elevada y puede desesperar.





Pantalla de título





DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

1 o 2 Jugadores – Puzle – Compile 1993

El malvado Dr. Robotnik (Eggman para los puristas) siempre está ocupado creando trampas y enemigos para Sonic mientras busca las Esmeraldas del Caos para obtener poder ilimitado ¿siempre? Bueno, siempre no, a veces juega al *Puyo Puyo* o lo que es lo mismo, a *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*.

Este juego no es más que el *Puyo Puyo* lanzado en Japón, modificado con personajes de la serie de animación de Sonic (principalmente añadiendo a Robotnik y otros robots) y se vendió como un juego relacionado con la franquicia estrella de Sega. Curiosamente la versión de SNES también sufrió un destino similar cuando llegó a occidente, convirtiéndose en un juego de Kirby (*Kirby Avalanche* en USA y *Kirby Ghost Trap* en Europa) así que podíamos concluir que tanto Sega como Nintendo prefirieron ir a lo seguro y meter personajes propios en este juego, en lugar de dejar a los personajes originales (que tienen su encanto, pero también son bastante raros, para que negarlo).

Se puede estar a favor o en contra de esa decisión aunque realmente no importa mucho, gracias a que el juego en sí permanece inalterado y, la verdad, los personajes solo son un elemento decorativo y no influyen en la jugabilidad.

Gráficos

Es un juego de puzle así que considero este apartado el menos importante de todos. Técnicamente cumple con su función, diferenciamos las diferentes bolas de colores perfectamente del fondo y todo lo demás no es excesivamente importante.

En la versión japonesa se muestra a nuestra protagonista y a sus enemigos teniendo conversaciones antes de cada partida, en esta versión solo veremos una ilustración de nuestro rival y una vez empezado el duelo veremos su cara sufriendo o riéndose de nosotros (según el resultado de la partida) que están bastante bien. Esas imágenes no son maravillosas, pero se agradece que estén ahí, y lo mismo se podría decir de las partes en las que vemos a Robotnik en su laboratorio.



Robotnik y sus secuaces

En resumen, gráficamente el juego es colorido y agradable, los añadidos gráficos son simpáticos y no entorpecen el juego. No se le debe exigir más a un juego de puzle.

Sonido

Melodías simpáticas y muy pegadizas, las vamos a estar escuchando durante horas así que es muy positivo que sean así. Sin embargo creo que debieron aumentar la variedad, ya que cuando jugamos contra la consola, en casi todas las partidas suena la misma melodía y puedes llegar a aburrirte (un mal común en muchos juegos de puzle).

Los efectos de sonido son bastante sencillos y solo destacan ligeramente las voces que se escuchan cuando eliminamos piezas y "atacamos al rival" con bolas negras.



El aspecto del juego es simple pero colorido

Jugabilidad

Aquí llegamos al apartado más importante, que afortunadamente este juego supera sin problemas, ya que los controles son sencillos pero sólidos y funcionales (cosa necesaria ya que en los últimos niveles el juego irá muy rápido).

Por si hay algún despistado que no sepa jugar a *Puyo Puyo*, explicaré su mecanismo de manera muy básica.
Este es el típico juego de puzle donde tenemos que agrupar bolas de un mismo color, si juntamos 4 o más desaparecerán y todas las bolas que estén encima caerán hacia abajo. Para prosperar en el juego tendremos que provocar que durante esa situación se continúen formando grupos de bolas del mismo color, creando cadenas o combos.



El tutorial nos explicará las reglas del juego

El motivo de esa necesidad es variado, por un lado vaciaremos la fase de bolas y evitaremos la parte superior de la pantalla (si, al igual que muchos otros puzles, si llegas al borde superior de la pantalla, pierdes) y por otro es la manera de vencer a los enemigos contra los que nos enfrentamos, ya que al ir eliminando bolas de colores y haciendo cadenas, a nuestro rival le caerán unas bolas negras (o piedras, o como les queráis llamar) que le entorpecerán a la hora de juntar bolas del mismo color. Dichas bolas negras desaparecen cuando juntas bolas de colores que estén a su lado. En la parte superior de la pantalla se nos muestra cual es la siguiente ficha (o grupo de bolas) que nos van a dar, es muy necesario estar atento a sus colores y pensar donde la colocaremos cuando aún estamos posicionando la pieza anterior, especialmente si queremos completar el juego en los niveles más difíciles.

Así pues, nuestra tarea es mover un grupo de 2 bolas y colocarlo en la parte inferior de la pantalla de manera que podamos ir eliminándolas con grupos de 4 o causar reacciones en cadena. Si tocamos los botones del mando veremos que las bolas giran, dándonos más posibilidades para colocarlas donde queramos. Si colocamos una de las bolas encima de otra, pero la segunda bola queda "volando" se despegará de su compañera y caerá hacia abajo.



Enfrentamiento contra Robotnik

En resumen, es muy fácil entender cómo se juega al juego, pero requiere mucha habilidad llegar a dominarlo para superar a los enemigos más difíciles. En cualquier caso, si perdemos la partida no será culpa del control.



Versión japonesa del juego (*Puyo Puyo*)



La pantalla llena de bolas, se acerca la derrota

Duración

Aunque los juegos de puzle basan su duración en su adicción es bueno ver que *Robotnik's Mean Bean Machine* nos ofrece 3 modos de juego principales. En el primero tendremos que ir derrotando a los robots hasta llegar a Robotnik, en el segundo podremos competir contra otro jugador a duelos, y el tercero es el típico modo de "juego libre" donde podemos jugar hasta que nos maten (tanto a uno, como a 2 jugadores).

Además de esto el juego nos ofrece varios niveles de dificultad para adaptarlo a nuestra habilidad y la posibilidad de continuar el modo principal con passwords, vamos que hay juego para rato.



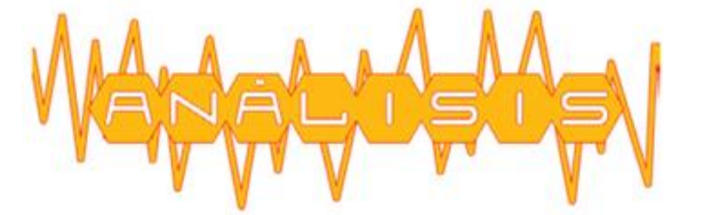
Presentación de uno de los enemigos del juego

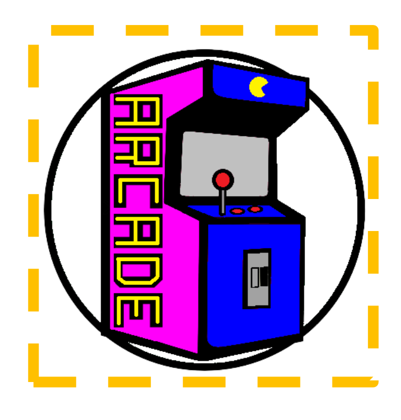
Conclusión

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine es un juego de puzle muy adictivo y entretenido, pero que puede llegar a desesperar a los que no sean muy hábiles en el género. Recomendado a los fans de los puzles que tengan aburrido el *Tetris* y el *Columns*.









TOKI

1 Jugador – Shoot em up – TAD Corporation 1989

En 1989 TAD Corporation creó este clásico shoot'em up con plataformas de scroll lateral para arcade, el cual más adelante saldría para distintas consolas.



La historia se centra en Toki, quien vive feliz junto con su tribu y su prometida Miho, en la jungla. Por alguna razón el brujo de la tribu, Vookimedlo, no está contento con esta situación, secuestra a Miho y convierte a toda la tribu en distintos animales. Toki se transforma en un mono, por suerte ve que aún es consciente de él mismo y descubre que es capaz de lanzar bolas de fuego por la boca, así que sin pensarlo va a por el brujo para salvar su prometida y su tribu cueste lo que cueste. En Japón el juego se titula *Juju Densetsu*, el protagonista se llama Juju como el título, Miho se llama Wanda y Vookimedlo es el Dr. Stark.

Gráficos

Para la época que es el juego tiene unos sprites bien conseguidos diferenciando bien como es cada animal o monstruo. Ahora bien, las animaciones tanto de Toki como de los enemigos son más bien pobres, la mejor animación es la cara del protagonista mientras tira bolas de fuego.

Los fondos cuentan con doble capa de Scroll Parallax, el que estamos pisando y el fondo, a veces se pueden apreciar efectos curiosos de lluvia, rayos, lava...



Cuidado con el simio zombi



Atacando al jefe sin piedad

Sonido

Lo que se escucha más en el juego son los distintos disparos de Toki, hay algún sonido más de algún enemigo atacando y el protagonista saltando encima de alguien o muriendo, pero igualmente el sonido de los disparos de Toki se oye todo el rato y están por encima de todo lo demás, haciendo incluso que la música pase bastante desapercibida.

¿Cómo se llegará a ese objeto?

Jugabilidad

Con nuestro héroe podemos disparar bolas de fuego en varias direcciones, izquierda, derecha, arriba y las diagonales superiores, podemos agacharnos y disparar hacia los dos lados, al saltar solo podremos disparar a izquierda y derecha, agarrados a una liana aparte de poder disparar como si estuviéramos de pie también lo podremos hacer hacia abajo. El salto de Toki es totalmente corregible, cosa que ayudará mucho para ciertas plataformas, pero no hay intensidad de salto, siempre será igual de alto toquemos como toquemos el botón.

Además de eliminar a los enemigos disparándoles, también podemos hacerlo saltando encima suyo, es más, en según qué ocasión puede ir muy bien para llegar a ciertos sitios u objetos de difícil acceso. Hay zonas de agua en donde podemos nadar en cualquier dirección, pero solo podremos disparar a izquierda y derecha.



Se avecina algo grande

Durante la aventura iremos consiguiendo distintos tipos de disparos y objetos, que se encuentran durante las fases o matando ciertos monstruos, todos ellos tienen una duración temporal de un minuto aproximadamente. Además del disparo normal, que es una bola de fuego no muy grande, existe el disparo mejorado (la bola de fuego es más grande y hace más daño) otro que se divide en tres, uno recto y dos en diagonal, el que tiene una forma parecida a una red para abarcar más espacio vertical, la llama de fuego, que es contínua pero tiene un alcance más corto, y el disparo cargado, el cual si estamos un segundo sin disparar veremos como una barra se ha llenado para hacer un disparo potente.

De objetos tenemos las monedas (al recoger 50 monedas nos darán una vida extra) el casco de fútbol americano, el cual nos dará invulnerabilidad en la cabeza, que es bastante, ya que el personaje es cabezón, además podremos tocar a los enemigos con el casco y eliminarlos, las zapatillas de básquet, que nos permitirán saltar más alto, un objeto de vida extra y varias frutas y carnes para ganar puntos, ya que a cada ciertos puntos también nos darán otra vida extra.

Los enemigos tienen un patrón de ataque que debemos aprendernos bien para poder vencerlos, ya que con un solo golpe nos quitan una vida. Los jefes de cada fase, que tienen mucha vida y un punto débil al cual hay que atacar para matarlos, hay otros adversarios que tienen bastante vida y son casi tan complicados de vencer como un jefe, estos se podrían considerar en cierto modo como semijefes de fase.



Paseo submarino

Duración

El juego tiene seis fases con su jefe cada una, aunque el recorrido dure unos 30-40 minutos, en la primera partida nos podemos estar incluso más de dos horas dependiendo de la habilidad de cada uno. Hay que tener en cuenta una cosa, en la última fase solo nos dejan continuar cinco veces, así que para acabar el juego hay que tener cierta habilidad y conseguir avanzar a base de ensayo y error.



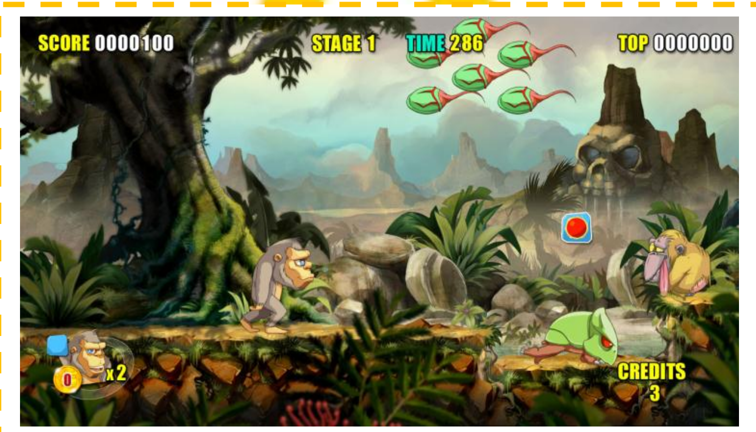
Brincando con las zapatillas

Hay multitud de puntos de control donde continuaremos si nos matan. Aunque nos podemos tomar las cosas con calma para no fallar, hay un tiempo para completar la fase, el cual si se acaba perdemos una vida, además si estamos mucho tiempo quietos nos darán un toque de atención para que avancemos y si no hacemos caso saldrá una calavera inmortal que nos perseguirá hasta la muerte.

Conclusión

Es un clásico de arcade con una buena jugabilidad teniendo en cuenta la época en que se hizo, así que es recomendable tanto a los que les gusta los shoot'em up como a los que les gusta los juegos de plataformas. También es recomendable jugar en su versión arcade, ya que en bastantes otras versiones de consola les falta la última fase.

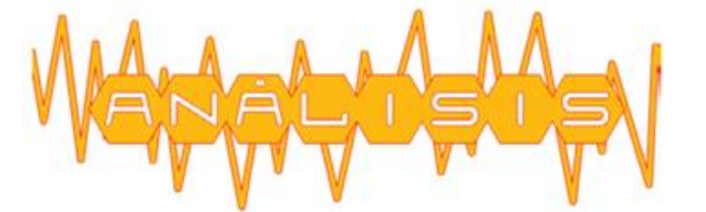
Golgoth Studio es una pequeña compañía que está haciendo un remake de Toki, el trabajo está muy avanzado, pero necesita el apoyo de otra compañía más grande para poder acabar y lanzar el juego para alguna plataforma o PC, veremos como acaba el asunto.



Remake de *Toki*

El Mestre







FIGHTING VIPERS

1 o 2 Jugadores – Lucha – Sega AM2 1996

Fighting Vipers es un juego creado por el grupo de Sega AM2 que usa el mismo motor gráfico de *Virtua Fighter 2*, por lo que estamos ante un título de lucha 3d con una jugabilidad sencilla, pese a las semejanza de su hermano más popular *Fighting Vipers* consiguió innovar e incluso podríamos decir que marcar el camino a seguir de varios juegos de lucha tan famosos hoy en día como son por ejemplo la saga *Soul Calibur*.

Fue lanzado originalmente en arcade en 1995 pero no fue hasta 1996 que pudimos disfrutar de este título en la consola de sobremesa de Sega, afortunadamente no todo se queda en Saturn y podemos disfrutar de estas intensas batallas en otras consolas ya que también está disponible en PS2 bajo la línea de *Sega Ages 2500*, una línea de juegos retro de bajo coste que lanzó Sega exclusivamente en Japón, *Fighting Vipers* fue el volumen 19 de esta serie.



Pantalla de título

Pero aquí no acaba la cosa en 2012 volvió al mercado esta vez de forma digital y en un pack conjunto con *Sonic the Fighters*, dicho pack se puede encontrar tanto para PS3 como para XBOX360

Gráficos

Desgraciadamente como casi todos los primeros juegos poligonales estamos ante un título que no ha envejecido bien, sobretodo gráficamente.

Teniendo en cuenta que solo un año después los usuarios de la 32 bits de Sega pudieron disfrutar de los mejorados gráficos de *Fighters Megamix* hace de este apartado el más flojo de este juego. Pero oye, tampoco es tan malo, solo ha quedado algo anticuado.

Las interfaces están bien cuidadas, los luchadores se diferencian muy bien entre sí, tienen mucho detalle y podríamos decir que están hechos con mucho mimo, los escenarios son los que peor parados salen en comparación a la recreativa pero siguen haciendo su función más que correctamente.

Sabemos que no es lo que más destaca, pero ¿desde cuándo los gráficos lo son todo?



Las esquinas y paredes son sitios clave para el combate

Sonido


Jane es muy violenta, pero no lo contéis por ahí

Este es un apartado a tener en cuenta pese a que las canciones no destaquen tanto como en otras producciones de Sega son animadas ¡cuidado! puede que te sorprendas a ti mismo tarareando alguna canción del juego después de probarlo.
También hay que destacar su cantidad de efectos sonoros y voces que no solo abundan sino que están perfectamente ejecutadas, si bien en algún análisis anterior nos habíamos quejado de que los sonidos en algún juego son limitados y repetitivos, este no es el caso.
De hecho no solo los personajes tienen sus pistas de voces también el narrador posee una gran multitud de estas. Si quieres puedes comprobarlo en el menú Options donde podrás reproducir y escuchar todas las pistas de sonido cuanto quieras.

Jugabilidad



¿Cómo puede ver Raxel con ese peinado?

Pese a que hoy en día el título queda obsoleto estamos sin duda ante el mejor apartado del juego.
Gracias a su sencillo estilo de tres botones, defensa, puñetazo y patada podemos manejar a nuestro personaje con bastante efectividad ocasionando en multitud de ocasiones feroces batallas.
Como mencionamos anteriormente *Fighting Vipers* innovó con un sistema de armaduras y con unos escenarios delimitados en formas similares a la de un ring.

Sobre el sistema de armaduras, cada personaje al iniciar la batalla tiene una armadura dividida en dos partes, la parte superior y la inferior que nos es presentada por un gráfico de forma antropomórfica al lado del indicador de salud de cada luchador.

Dichas armaduras pueden ser destruidas por los golpes de nuestro rival haciéndonos más débiles ante los golpes, nuestro personaje también puede deshacerse de su armadura para aumentar su agilidad, aunque obviamente a cambio de ser más rápidos los golpes del rival nos harán más daño.

Respecto a los escenarios, los luchadores se encontrarán cerrados en un entorno delimitado por un cuadrilátero muchas veces en forma de vallas o barrotes, como luchadores podemos usar el escenario para nuestra ventaja, estampar al rival contra la pared, usarla para impulsarse o escalar por ella y lanzarse encima de nuestro enemigo, si al acabar con el rival propinamos un golpe lo suficientemente fuerte el cuerpo de nuestro contrincante romperá las inmediaciones del ring lanzándolo fuera o incluso impulsarlo hacía un abismo si nuestro escenario es elevado.

Podremos rematar al rival cuando esté en el suelo

Hay que destacar el modo entrenamiento que era algo inusual por la época y el Team Battle que fue un soplo de aire fresco para un título tan centrado en el modo Arcade. Y por último pero no menos importante disponíamos de dos modos más que permitían grabar una pelea y reproducirla más tarde algo insólito para la fecha pero que actualmente estamos ya más que acostumbrados.

Duración

El modo Arcade es sencillo, acaba con los ocho jugadores del juego y podrás combatir contra Big Mahler el jefe del juego y una vez acabes con él, ya está te has pasado el juego. Puedes pasarte ese modo en un tiempo estimado de 10 minutos, ¿te parece poco? por eso la rejugabilidad es un factor tan importante para este disco.

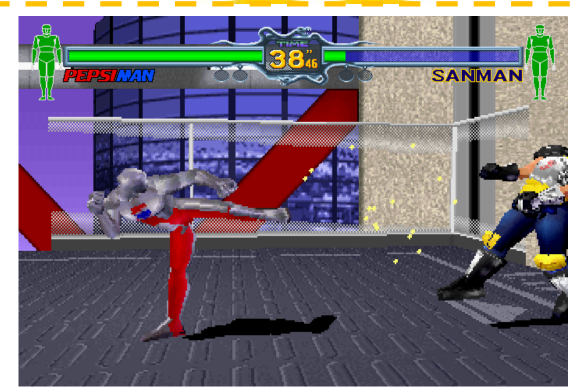


Cuidado con Sanman, sus presas son muy dolorosas

Una vez derrotemos a Big Mahler desbloquearemos una versión algo menos poderosa de este llamado Mahler y obtendremos una nueva opción en el menú, llamada Option+, donde se nos permitirá ver imágenes de los personajes del juego, elegir un escenario fijo y la opción de invencibilidad para el jugador que queramos, bien puede que no parezca mucho, pero el juego aún tiene que algo que ofrecer si peleamos cincuenta rondas tanto en Arcade como en V.S.(son acumulativas) desbloquearemos a Kumachan un poderoso y ridículo muñeco con sombrero. Si todo esto lo sumamos a el modo V.S., el Team Battle y el Training tenemos unas buenas horas de juego aseguradas especialmente con un amigo a nuestro lado.

Conclusión

Si observamos a *Fighting Vipers* con retrospectiva todas sus innovaciones lo hacen un buen título de peleas 3D y un trozo de historia que rápidamente quedó obsoleta pero no olvidada, desde Bonus os invitamos a probarlo con la pasión que lo haría vuestro yo de 1996. En el caso de que siga sin convenceros siempre podéis jugar a *Fighters Megamix* que tiene el plantel entero de Vipers conjunto a otros personajes de Sega.



Pepsiman en todo su esplendor

Para acabar os comentaré ciertas curiosidades que posee este disco:

- La versión japonesa contaba con la promoción de Pepsi, por lo que el juego estaba lleno de carteles y publicidad del refresco incluso contaba con la mascota japonesa de dicha marca como luchador, Pepsiman.
- Honey, una de las luchadoras más femeninas del juego fue renombrada, fue renombrada como Candy en América y Europa.
- Sanman que literalmente significa “el hombre tres” o “tresman” si eres más de superhéroes, es un luchador prácticamente desconocido que está obsesionado con el número tres, lo único que sabemos de él es que nació un día tres del tercer mes, marzo.
- Bahn, el joven con estética banchou, tiene el apodo “Genghis Bahn III”
- Y para acabar nos encontramos con Raxel un joven metalero que es vocalista y guitarrista de su banda Death Crunch, siempre lleva su guitarra una Gibson Flying-V con la que está dispuesto a atacar, cualquier coincidencia con Axel Rose o cualquier otro músico de rock es mera coincidencia… o no.



¿Plagio? AM2 lo llama inspiración

Valveider

PAUSATIEMPOS

ENCONTRARÁS LAS SOLUCIONES EN LA PÁGINA 60 DE LA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

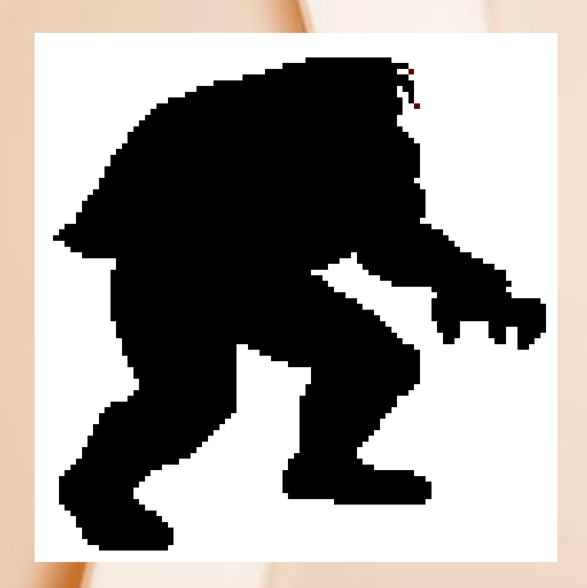
¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: En el juego donde aparece es un beat’em up

Pista 3: En el juego donde aparece está protagonizado por un superhéroe

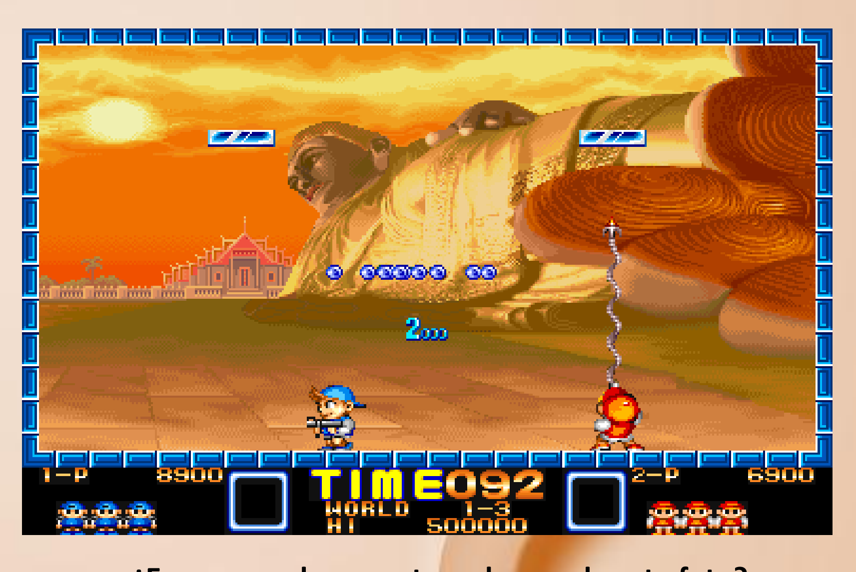
2- LA SOMBRA





¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





R.O.B THE ROBOT

Estamos en el año 2015 y los juegos que comentamos en esta revista quedan muy lejos de la actualidad (salvo por alguna secuela o remake puntual que pueda aparecer).

Sin embargo hay cosas que se vendían hace 20 y 30 años que a día de hoy todavía suenan poco creíbles y el periférico que voy a comentar hoy es una de ellas, pues se trata de Robotic Operating Buddy, mejor conocido como ROB The Robot o Famicom Robot, creado en 1984 por Nintendo.



En una época en la cual los videojuegos no vendían como actualmente había que ingeniárselas para tratar de llamar la atención de los compradores y este periférico fue uno de los muchos intentos de lograrlo, pues era algo tan inolvidable y difícil de creer como un robot que podía jugar contigo a la NES.

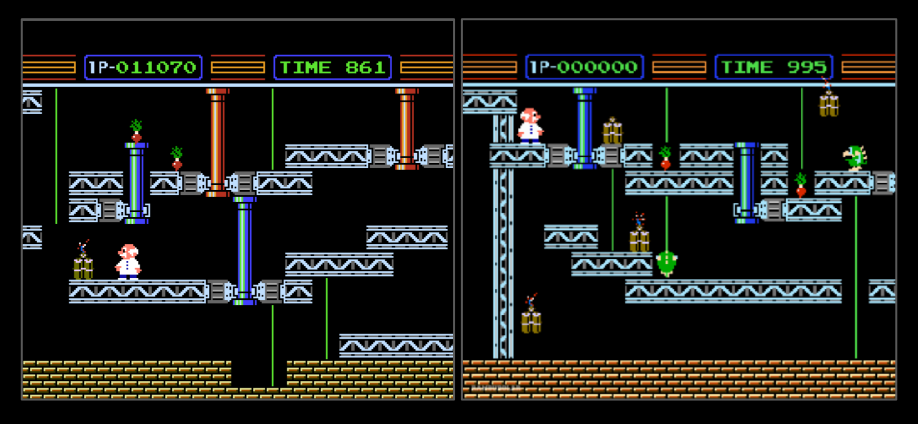
ROB no fue ningún éxito de ventas y seguramente las que tuvo fueron gracias a su aspecto, el de un robot de juguete muy llamativo (cuyo aspecto recuerda a Johnny 5, el robot protagonista de *Short Circuit,* estrenada un par de años más tarde) o lo que es lo mismo, que a los niños se les antojaba ROB como juguete, más que como periférico.

Como juguete, el límite de ROB estaba en la imaginación del niño que jugase con el pero ¿y cómo periférico? ¿Qué podía ofrecernos ROB para que invirtiésemos dinero en él, en lugar de comprarnos algún juego nuevo?

Pues lamento decirlo pero ROB ofrecía muy poco como periférico, pues solo era compatible con 2 juegos:

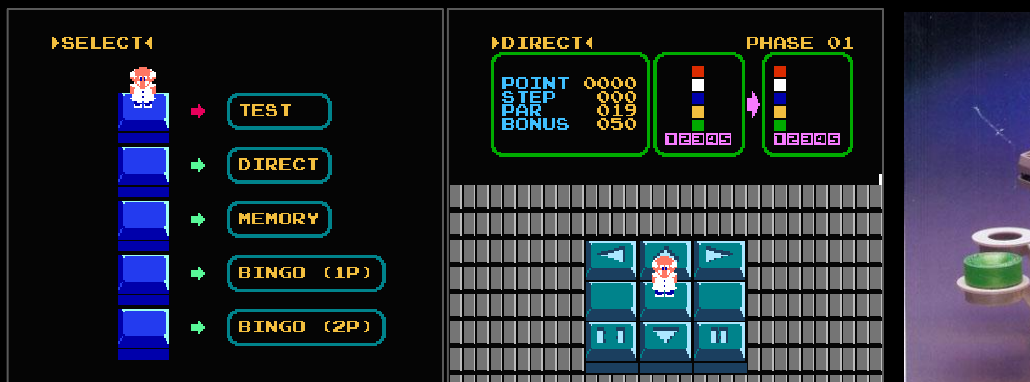
Gyromite (Robot Gyro): Juego pensado para dos jugadores donde el primero controla a un científico y el segundo a los bloques que se mueven arriba y abajo y hacen la función de puerta. El primer jugador ha de tratar conseguir toda la dinamita del nivel mientras que el segundo ha de ir abriendo y cerrando puertas para que pueda avanzar rápidamente y a su vez impedir que sea capturado por los enemigos.

Si usamos a ROB de segundo jugador, el primero ha de pulsar Start para que el robot detecte que se necesita su ayuda, en ese momento usará unas extrañas peonzas (que hay que acoplarle junto con un adaptador para el mando) para presionar los botones del mando.





Stack-Up (Robot Block): En este juego, el jugador tiene que tratar que ROB coloque unas piezas redondas de colores en un orden concreto, así que en cierto modo usamos el mando de NES para que un personaje en pantalla (el científico de Gyromite) se vaya moviendo y transmita las ordenes a ROB, para que vaya agarrando o soltando las piezas redondas. También podemos jugar otros minijuegos relacionados con los movimientos de ROB.







ROB en *Kirby's Dreamland 3*

Y eso es todo, de la enorme cantidad de juegos que existen para NES, no hay más para usar a ROB, lo cual nos demuestra que una vez la NES arrancó en territorio occidental se olvidaron de los periféricos raros para centrarse en los juegos normales.

Sin embargo, si hoy recordamos a ROB no es gracias a su habilidad jugando a *Stack-Up* o *Gyromite*, si no a que su presencia ha sido una constante dentro de los juegos de Nintendo, donde ha tenido un montón de cameos e incluso ha sido personaje seleccionable en algunos juegos.

Skullo



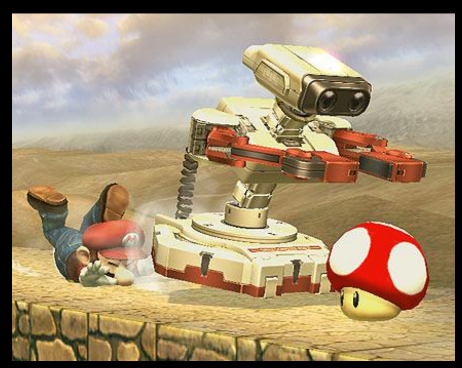
ROB en *Mario Kart DS*



Cabeza de ROB en *Pikmin 2*



ROB en un escenario de *F-Zero GX*



ROB en *Smash Bros Brawl*

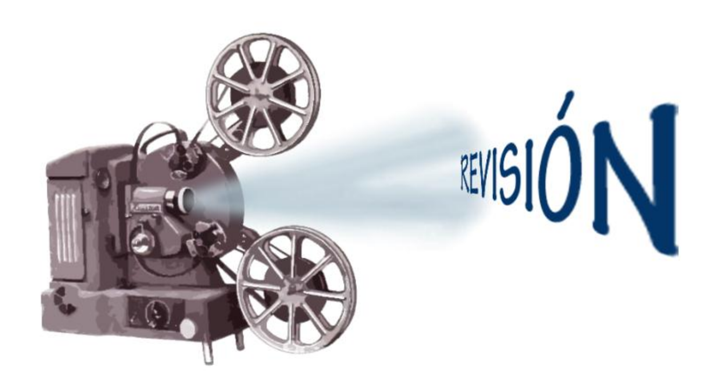


ROB en *Wario Ware Smooth Moves*

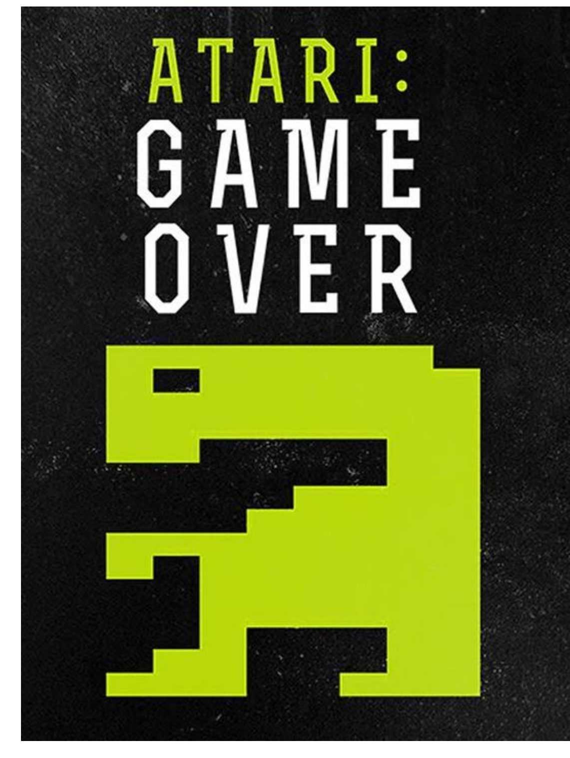


ROB en *Startropics*


¿Quieres que tu web, blog o foro se anuncie en Bonus Stage Magazine?
Pues envíanos un mail a:
BONUSSM@HOTMAIL.COM
Y te ofreceremos un espacio en la revista







Normalmente esta sección se utiliza para comentar películas basadas en videojuegos, pero en más de una ocasión simplemente se han comentado películas relacionadas con ellos tal y como sucedió en números anteriores con las películas Wreck It Ralph, The King of Kong o con la que voy a comentar a continuación:

Atari Game Over es un documental centrado en la famosa compañía americana, especialmente en sus inicios y su caída, así como en la dantesca historia de que el juego de ET para Atari 2600 eran tan malo que Atari tuvo que enterrar todas las copias que le devolvían en un desierto.

Título: Atari: Game Over
Dirección: Zak Penn
País: Estados Unidos
Año: 2014
Duración: 66 minutos



Debido a que esta película es más bien un documental con datos y comentarios de personajes concretos de la historia, no voy a hablar de lo que se dice en la película, simplemente voy a comentar de manera muy breve lo que os vais a encontrar si veis este documental.

Una vista panorámica de Alamogordo en Nuevo México abre este documental, se supone que en esa zona Atari enterró todos los cartuchos de ET el Extraterrestre que le devolvieron debido a lo malo que era el cartucho y la enorme cantidad de unidades que se fabricaron.

Diferentes personalidades relacionadas con Atari y con el mundo de los videojuegos en general irán rememorando como la compañía pasó de ser una empresa con un crecimiento brutal a hincar la rodilla en el suelo y perder rápidamente todo lo que había conseguido.

Los motivos son varios y complejos, pero en general la gente suele culpar al videojuego de ET el Extraterrestre, el cual, pese a vender bastante bien, fue malconsiderado por crítica y jugadores y pasado el boom inicial de la película fue creando una mala fama tan grande que nadie lo quería.

Los motivos del fracaso popular de ET se deben a una serie de condiciones que Howard Scott Warshaw, creador del juego, tuvo que acatar, siendo la más problemática de todas el tener que crearlo en apenas unas semanas para que pudiese estar listo para la campaña navideña. Al poco tiempo disponible para crearlo, hay que añadir que Howard quería hacer un juego bastante complejo para la época (seguramente animado por el éxito que tuvo *Indiana Jones: Raiders of Lost Ark*, juego que diseñó tiempo atrás y que era tan críptico como complejo) de manera que pese a que no era lo más sensato, decidió continuar con lo que tenía en mente.

Al mismo tiempo que conocemos estos y otros detalles, las excavaciones en el desierto de Alamogordo ya han empezado y ha atraído la atención de los fans, que están ansiosos de saber hasta dónde es cierta la leyenda de los juegos enterrados de ET.




Steven Spielberg y Howard Scott Warshaw


Howard Scott Warshaw en el lugar de las excavaciones

Conclusión:

En su día se le dio bastante publicidad a este documental, pero la verdad es que no me interesé demasiado en él. El motivo es que yo siempre he creído que toda la historia de *ET* como responsable de la caída de Atari, el crack de los videojuegos y mil males más de los que se le acusa, es algo completamente falso o como mínimo, sacado de contexto por el mero hecho de que el juego tiene la fama de ser "el peor videojuego de la historia" algo que tampoco comparto.

Quizás es que yo tengo mal gusto, pero nadie puede negar que es tremendamente cansino cuando cientos de personas se dedican a repetir una y mil veces lo mismo, sin ni siquiera haberlo comprobado (en el caso de *ET*, sin haberlo jugado) y lamento decir que el mundo de los videojuegos (como cualquier otro) tiene muchos, muchos casos similares. Es más estoy seguro que hay gente que va por ahí criticando el *ET* por su desarrollo y luego dice cosas buenas sobre *Raiders of Lost Ark*, que no solo es tremendamente complejo, si no que ambos son del mismo creador.

Sin embargo, hoy he decidido ver el documental de *Atari: Game Over* y me ha gustado, es cierto que determinados comentarios "engrandecen de más" a Atari, pero es innegable que en términos generales la información y las personas que la dan parecen muy veraces (al menos para mí, que no soy ningún experto en la historia de la compañía). Por otro lado, aunque se vende el documental como algo centrado en la excavación del desierto, en realidad nos encontramos ante un "repaso express" de la compañía y de cómo Howard Scott Warshaw entró y salió de ella, algo que personalmente me parece más interesante que la historia de *ET*.



No quiero contar nada más para no hacer Spoilers, de manera que si os gusta Atari o tenéis una hora libre y no sabéis que ver, echadle un vistazo a *Atari: Game Over.*

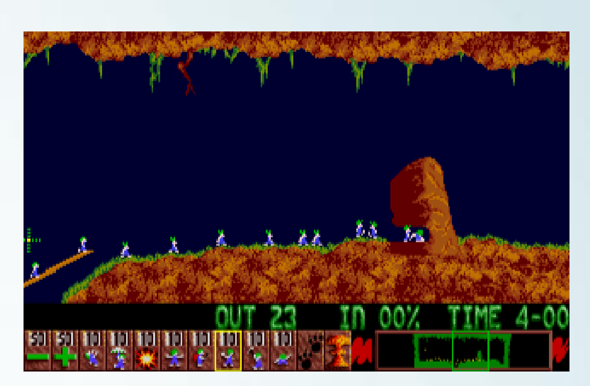
Skullo

El Personaje

LOMAX



En varias ocasiones he dedicado esta sección a personajes genéricos que lograron destacar en algún momento convirtiéndose en protagonistas, como por ejemplo Barney Calhoun, Yoshi o Toad.



Me atrevería a decir que el personaje de hoy proviene de una de las razas más genéricas que han pisado los videojuegos clásicos: Los Lemmings.

Todo el mundo conoce a esos pequeños seres que, en su camino de vuelta a casa, avanzan sin rumbo y sin pausa pese a que se dirijan a una muerte segura como un precipicio, una trampa o cualquier otro elemento que pueda destruirlos, ya que no son especialmente resistentes. Afortunadamente los Lemmings también eran bastante buenos haciendo diversas tareas, aunque su falta de iniciativa provocaba que el jugador tuviese que pensar y actuar rápido para salvarlos.

Pese a que en algunos juegos, como ***Lemming 2 The Tribes*** (1993) se mostraron diferentes tipos de Lemmings, estos seres son tremendamente sencillos y no suelen poseer rangos que los diferencien entre sí.

Sin embargo en el juego ***Adventures of Lomax*** (1995) nos encontramos con un Lemming que podríamos considerar independiente del resto, pues es el encargado de salvar a toda su especie de un maleficio que ha caído sobre ellos, de manera que le guste o no, ha de tomar el rol de protagonista. Este juego apareció para Playstation y PC y es muy posible que os recuerde a ***Misadventures of Flink*** (1994) lo cual no es raro pues es de los mismos creadores.



Lomax y un Lemming malvado



¡Lluvia de Lemmings!



El mundo de los Lemmings es muy peligroso

Su desarrollo era el de un típico juego de plataformas donde Lomax debía usar diferentes habilidades para tratar de sobrevivir a sus antiguos compañeros (ahora enemigos) y buscar al responsable de la catástrofe que ha caído sobre su especie. El valor de Lomax contrasta con su fragilidad y es que no hay que olvidar que en el fondo es un Lemming.

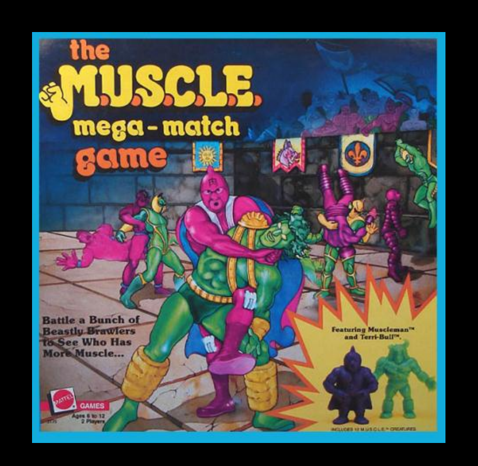
Me gustaría decir que este personaje tuvo algún tipo de estabilidad dentro del universo Lemming, pero lamentablemente no ha sido así. Pese a la enorme cantidad de juegos que han aparecido de Lemmings, Lomax no ha vuelto a protagonizar ninguno y es muy posible que nunca vuelva a hacerlo.





ESPECIAL MUSCULMAN


por Skullo









ESPECIAL MUSCULMAN

INTRODUCCIÓN



Si preguntáis a alguien que ha sido niño durante mediados de los 80 hasta mediados de los 90 cuál es la serie japonesa de lucha más increíble del mundo seguramente obtendréis muchas respuestas que variarían dependiendo del lugar donde el niño viviese, pues al contrario que ahora, en aquellos años, sin internet, solo podías descubrir las series que emitían por televisión o por medio de alguna de las escasas tiendas que traían material exportado a precio de oro.

Aun con ese hándicap, la mayoría de niños dirían *Dragon Ball,* serie que todos conocemos de sobra, aunque puede que algunos puede que dijesen *Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*) pero si limitásemos la pregunta a niños que viviesen en España, concretamente a la zona de Catalunya y la Comunitat Valenciana, es muy posible que muchos añadiesen una nueva respuesta: *Musculman.*

¿Qué es Musculman?

Musculman (*Kinnikuman* en Japón) es una serie creada a finales de los años 70 por dos artistas japoneses llamados Yoshinori Nakai y Takashi Shimada (conocidos como Yudetamago) que nos narraba las aventuras de un superhéroe bastante estúpido llamado Musculman que vivía en Japón, ciudad a la que trataba de proteger de los monstruos gigantes que la atacaban de vez en cuando, aunque paradójicamente los japoneses preferían que este particular héroe no interviniese pues su torpeza y estupidez solían provocar una catástrofe mayor .



Tal y como muchos habréis adivinado, *Kinnikuman* es una serie que parodia las historias de superhéroes (tanto americanos como japoneses) de hecho, los primeros capítulos de la misma están claramente inspirados en las peripecias de *Ultraman*, al cual Musculman intenta imitar con tan mala suerte que siempre termina magullado o abucheado.

En capítulos posteriores Musculman participará en las Olimpiadas de Superhéroes (en sustitución de Ultraman) y es precisamente en esas Olimpiadas donde la serie encontró su camino, pues enseguida dejó de lado las peleas con monstruos gigantes para mostrarnos a los diferentes héroes (muchos de ellos diseñados por fans de la serie que enviaban sus dibujos a los creadores) en alocadas pruebas y combates de lucha libre, que derivaron a su vez en otras modalidades como los torneos por parejas (una de las partes más memorables de la serie).

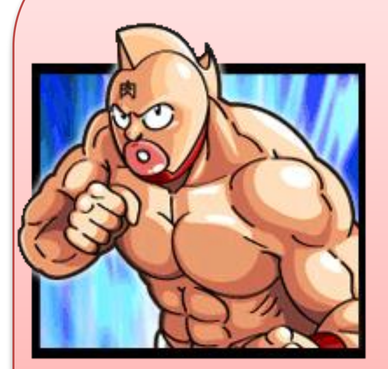
Lamentablemente, tal y como dije antes, esta serie se emitió solo en algunos países como Japón, Francia, Chile y algunas zonas de España, donde además sufrieron la inevitable censura.

La intención de este especial es traer de vuelta los recuerdos de esta magnífica serie a todos aquellos que la disfrutaron y darla a conocer a los que no la pudieron ver en su día. Debido a ello (y al igual que hicimos en los especiales de *Godzilla* y *Jojo's Bizarre Adventure*) repasaremos la historia de la serie y la trayectoria de sus personajes, antes de centrarnos en los videojuegos.

PERSONAJES

Tras explicar un poco la serie, creo que ha llegado el momento de presentaros a algunos de los personajes que os encontrareis en ella. Debido a que los nombres de algunos personajes fueron cambiados en diferentes versiones, he tratado de incluir todos los que conozco a continuación del nombre original.

KINNIKUMAN – MUSCULMAN – MUSCULATOR – MUSCLEMAN



Kinnikuman es el príncipe del planeta Kinniku, aunque él creció sin saber ese dato, pues su padre lo confundió con un cerdo cuando era aún era un niño y lo abandonó en la tierra sin darse cuenta. Tras conocer su verdadero origen y nombre (Suguru Kinniku) empezó a participar en las olimpiadas de los superhéroes donde conoció a muchos enemigos que terminaron volviéndose sus mejores amigos. Kinnikuman es infantil, cobarde, glotón y no demasiado listo, pero cree firmemente en el poder de la amistad, en la justicia y en las segundas oportunidades, por lo cual no dudará en perdonar incluso a sus enemigos.



Pese a su dudosa manera de actuar dentro y fuera del ring, Kinnikuman es un luchador nato que nunca se da por vencido, pues sabe que mientras cuente con el apoyo de sus amigos y pueda utilizar las técnicas de lucha que aprendió de su maestro (el Príncipe Kame Hame) no puede ser vencido.

MEAT – MITSÚ – MITO



Alexandria Meat es un pequeño e inteligente niño que acompaña a la Familia Real del planeta Kinniku. Tras descubrir el paradero de Kinnikuman, Meat se vuelve su mejor amigo, su cerebro y su voz de la conciencia, pues este pequeño niño termina teniendo la mayor de las responsabilidades: evitar que Kinnikuman haga tonterías, huya de los combates o se comporte indebidamente.



Como podéis ver el escaso parecido entre Meat y Kinnikuman se centra en su particular cara, lo cual no es debido a que tengan algún parentesco, si no a que en el clan Músculo, a los niños recién nacidos se les coloca una máscara que deberán llevar durante toda su vida como si fuese su verdadero rostro. De hecho, si alguien viese la cara de un miembro del clan, este se tendría que suicidar por la humillación sufrida.

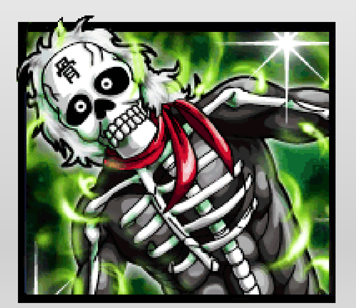
TERRYMAN





Este héroe norteamericano era inicialmente creído, interesado e incluso tramposo, pero tras volverse el mejor amigo de Kinnikuman cambió su dudosa forma de actuar para convertirse en uno de los más bondadosos héroes de la justicia. Pese a su potencial, Terryman siempre ha estado a la sombra de Kinnikuman, especialmente desde que formaron pareja en los torneos (creando el equipo conocido como The Machine Guns). Tan fuerte es la amistad que une a ambos héroes que Ashuraman y Sunshine tuvieron que recurrir a la brujería para lograr que se enfadasen, evitando así que volviesen a formar equipo en el torneo por parejas de la Montaña de los Superhéroes, donde finalmente Terryman participó con Gerónimo.

KINKOTSUMAN — DECTA CUBITUS — SKULLDUGGERY



Kinkotsuman es un extraterrestre del planeta Skull que odia a Kinnikuman. Su poder es muy escaso en comparación con cualquier héroe de la serie, pero sus artimañas malvadas y su falta de ética logran hacerlo un rival muy molesto.



Kinkotsuman tuvo apariciones puntuales en el manga, sin embargo en la serie de televisión fue usado como recurso humorístico constantemente, pues a la hora de hacer el idiota sí que está a la altura de Kinnikuman, especialmente si le acompaña su secuaz Iwao (Pedro Larrocalla).

ROBIN MASK — ROBIN DE LES ESTRELLES

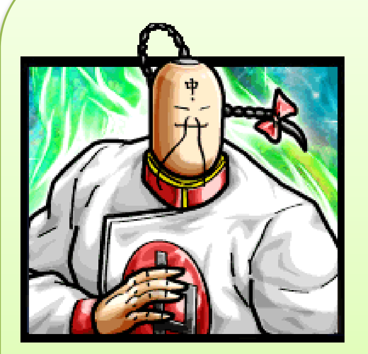


Superhéroe inglés conocido por ser el campeón de las Olimpiadas de los Superhéroes hasta que se cruzó con Kinnikuman, quien le derrotó contra todo pronóstico.



Robin Mask fue incapaz de asimilar su derrota y cometió algunos actos de maldad para tratar de vengarse de Kinnikuman. Finalmente, este personaje se tragó su orgullo y se unió al grupo de superhéroes de la justicia junto con sus antiguos rivales, consiguiendo de nuevo la fama que tuvo en el pasado.

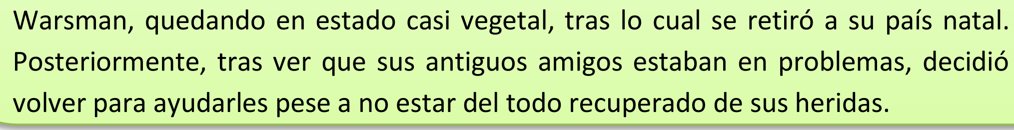
RAMENMAN — MENJA-TALLARINES



Superhéroe chino especializado en el Kung fu, conocido por su brutal manera de pelear y sus pocos escrúpulos a la hora de eliminar a sus rivales, actitud que cambió tras conocer a Kinnikuman. Ramenman es considerado el más sabio e inteligente de los héroes, pues conoce más de un centenar de técnicas especiales que aprendió durante su entrenamiento en China.

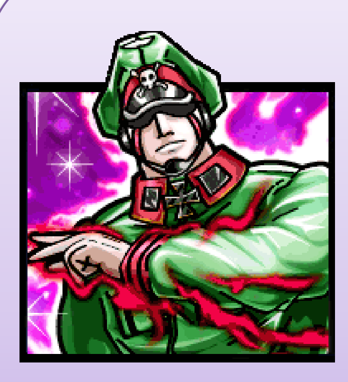


Pese a su pericia en el combate, Ramenman fue gravemente herido en el cerebro mientras peleaba contra



Warsman, quedando en estado casi vegetal, tras lo cual se retiró a su país natal. Posteriormente, tras ver que sus antiguos amigos estaban en problemas, decidió volver para ayudarles pese a no estar del todo recuperado de sus heridas.

BROCKEN JR — BLOCKMAN JR

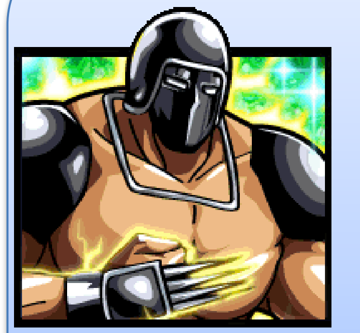


Superhéroe alemán que participó en las Olimpiadas de los Superhéroes para vengar a su padre, que murió a manos de Ramenman. Lamentablemente Brocken Jr no fue capaz de cumplir su objetivo, pues no solo fue derrotado por Ramenman sino que también aprendió que el odio no lleva a ninguna parte, tras lo cual decidió unirse al grupo de héroes y desarrolló una curiosa devoción hacia Ramenman.



Este personaje y su padre fueron el principal objetivo de la censura, pues el concepto de superhéroe nazi era cuanto menos chocante y un tanto polémico.

WARSMAN

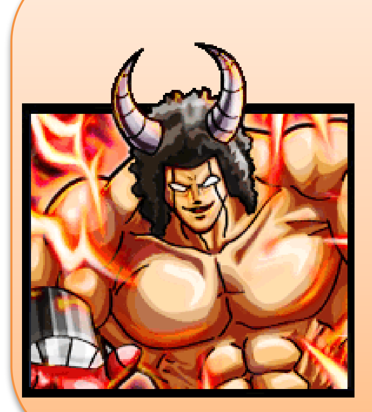


Luchador mitad hombre, mitad robot procedente de la Unión Soviética que pareció por primera vez en las Olimpiadas de los Superhéroes bajo las órdenes del malvado Barracuda, el cual tenía una cuenta pendiente con Kinnikuman.



Además de su enorme fuerza y sus peligrosos ataques, cuenta con unas garras que pueden herir de gravedad a sus rivales (tal y como le sucedió a Ramenman). Pese a sus malvados actos, Warsman terminó volviéndose amigo de Kinnikuman y el resto de héroes. Una curiosidad de este personaje es que quedó primero en un concurso de popularidad sobre los personajes de la serie hecho en 2013.

BUFFALOMAN — BÚFAL — TERRI-BULL



Superhéroe español que fue el líder de un grupo de superhéroes malvados que partieron en pedazos a Alexandria Meat, obligando a Kinnikuman a recuperarlos todos para devolver la vida a su pequeño amigo. El poder de Buffaloman es muy superior al de Kinnikuman y sus aliados. Sin embargo terminó siendo vencido, no sin antes arrepentirse de sus actos de maldad.



Pese a que su origen malvado le ha jugado malas pasadas en más de una ocasión, Buffaloman ha sido un aliado clave para los superhéroes de la justicia.

GERONIMO — BEETLEBOMB

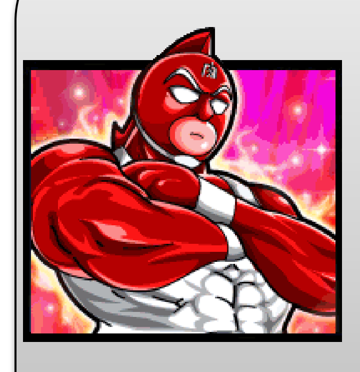


Pese a ser un humano normal y no un superhéroe, este nativo americano de ayudó a Kinnikuman y sus amigos cuando estos trataban de salvar a Warsman y recuperar la máscara de oro que habían robado los Caballeros del Diablo.



Su condición humana le causó algunas dificultades para poder recuperarse de sus heridas o estar a la altura de sus compañeros tal y como se demostró en el torneo por parejas donde participó con Terryman.

KINNIKUMAN GREAT — MUSCULMAN/MUSCULATOR EL GRAN — LORD MUSCLE



El Príncipe Kame Hame creó la identidad de Kinnikuman Great para participar en el torneo por parejas junto a su antiguo discípulo Kinnikuman, tras descubrir que ninguno de sus amigos quería hacer equipo con él.

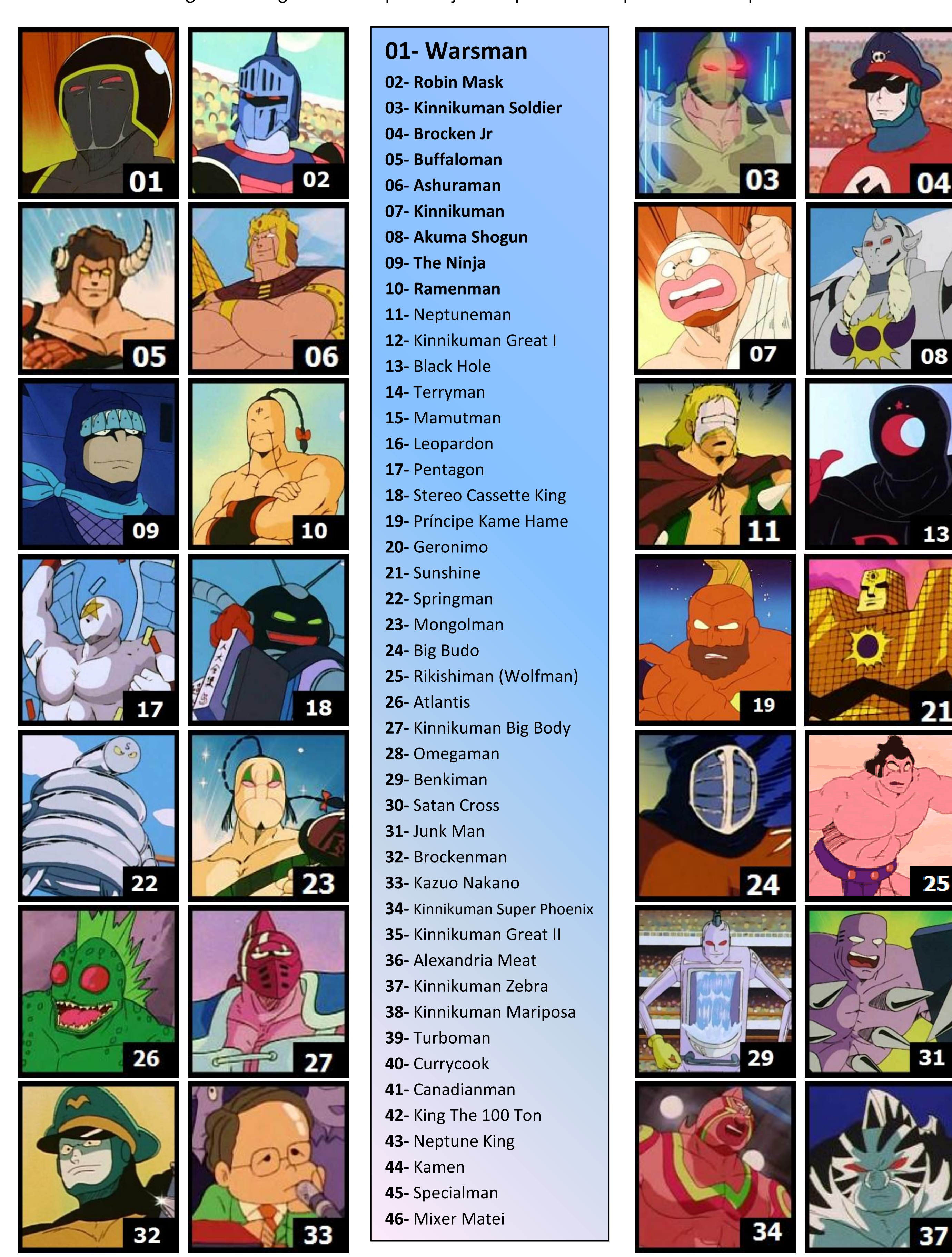


Pese a su avanzada edad, Kamehame ayudó a Kinnikuman a progresar en el torneo, al mismo tiempo que trataba de cumplir su meta real: descubrir porqué los héroes habían dejado de lado a Kinnikuman y solucionarlo.

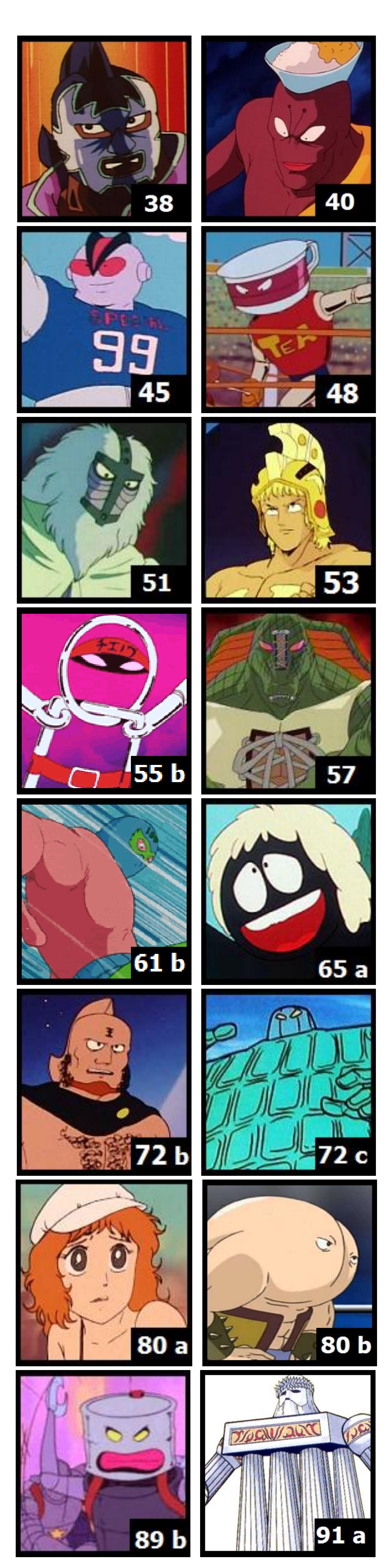
La identidad de Kinnikuman Great ha sido usada por varios héroes distintos (tanto en la serie original, como en su secuela) manteniendo así el legado de su creador.

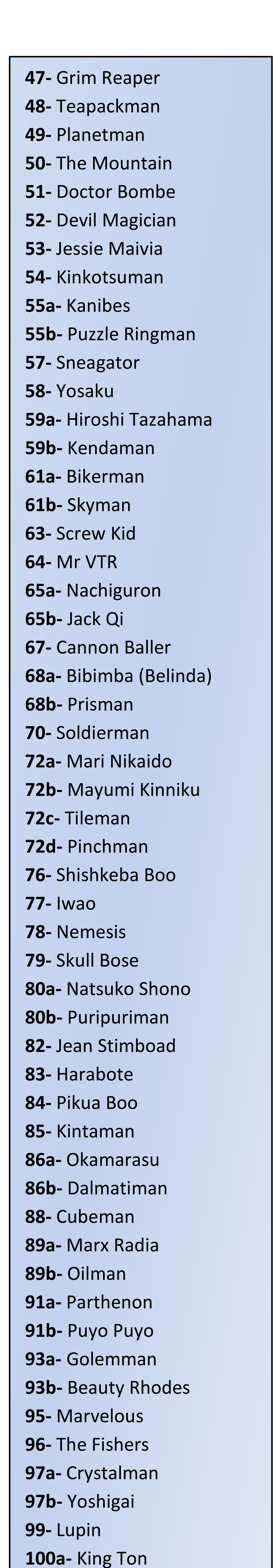
TOP 100

En el año 2013 se hizo un concurso para ver los 100 personajes más populares de esta serie, aquí os dejo la clasificación con imágenes de algunos de los personajes. Las posiciones repetidas son empates a votos.

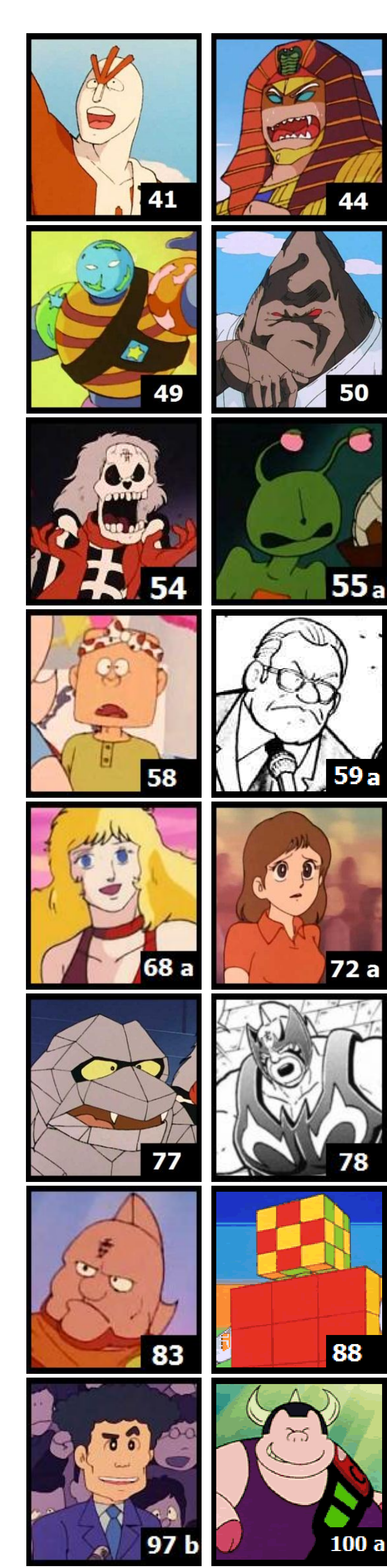


01- Warsman
02- Robin Mask
03- Kinnikuman Soldier
04- Brocken Jr
05- Buffaloman
06- Ashuraman
07- Kinnikuman
08- Akuma Shogun
09- The Ninja
10- Ramenman
11- Neptuneman
12- Kinnikuman Great I
13- Black Hole
14- Terryman
15- Mamutman
16- Leopardon
17- Pentagon
18- Stereo Cassette King
19- Príncipe Kame Hame
20- Geronimo
21- Sunshine
22- Springman
23- Mongolman
24- Big Budo
25- Rikishiman (Wolfman)
26- Atlantis
27- Kinnikuman Big Body
28- Omegaman
29- Benkiman
30- Satan Cross
31- Junk Man
32- Brockenman
33- Kazuo Nakano
34- Kinnikuman Super Phoenix
35- Kinnikuman Great II
36- Alexandria Meat
37- Kinnikuman Zebra
38- Kinnikuman Mariposa
39- Turboman
40- Currycook
41- Canadianman
42- King The 100 Ton
43- Neptune King
44- Kamen
45- Specialman
46- Mixer Matei





47- Grim Reaper
48- Teapackman
49- Planetman
50- The Mountain
51- Doctor Bombe
52- Devil Magician
53- Jessie Maivia
54- Kinkotsuman
55a- Kanibes
55b- Puzzle Ringman
57- Sneagator
58- Yosaku
59a- Hiroshi Tazahama
59b- Kendaman
61a- Bikerman
61b- Skyman
63- Screw Kid
64- Mr VTR
65a- Nachiguron
65b- Jack Qi
67- Cannon Baller
68a- Bibimba (Belinda)
68b- Prisman
70- Soldierman
72a- Mari Nikaido
72b- Mayumi Kinniku
72c- Tileman
72d- Pinchman
76- Shishkeba Boo
77- Iwao
78- Nemesis
79- Skull Bose
80a- Natsuko Shono
80b- Puripuriman
82- Jean Stimboad
83- Harabote
84- Pikua Boo
85- Kintaman
86a- Okamarasu
86b- Dalmatiman
88- Cubeman
89a- Marx Radia
89b- Oilman
91a- Parthenon
91b- Puyo Puyo
93a- Golemman
93b- Beauty Rhodes
95- Marvelous
96- The Fishers
97a- Crystalman
97b- Yoshigai
99- Lupin
100a- King Ton
100b- Crushman

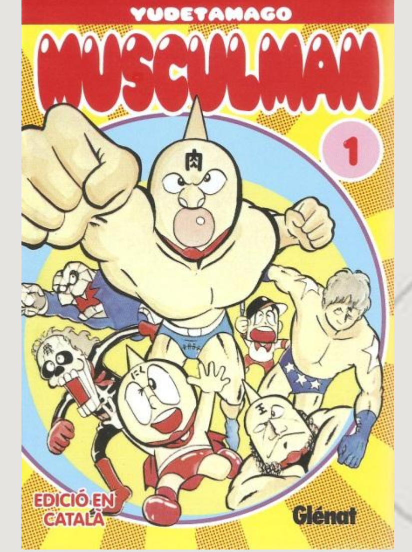


KINNIKUMAN



El origen de *Kinnikuman* se remonta a 1978, donde unos jóvenes Yoshinori Nakai y Takashi Shimada crearon una historia sobre un héroe bastante ridículo para un concurso de jóvenes talentos, basándose en unos dibujos que habían empezado a hacer cuando eran alumnos de primaria. Esa historia gustó al editor de *Weekly Shonen Jump*, Shigeo Nishimura, quien convenció a los jóvenes artistas para se dedicasen profesionalmente a ello. *Kinnikuman* empezó a publicarse en el *Shonen Jump #22* (1979) y al poco tiempo tuvo su recopilación en tomos y serie de televisión.

Conviene aclarar que el manga y la serie de Kinnikuman no son iguales al 100%, de hecho hay notables diferencias entre la historia original y la adaptación a televisión ya que en esta se excluyen algunos sucesos del manga y determinadas escenas sufren modificaciones. Otro cambio notable es que algunos personajes secundarios del manga, se muestran constantemente en la serie (como Kinkotsuman, su secuaz y el comisario de policía que los persigue a todos lados) y también existen algunas aventuras creadas exclusivamente para la serie (algo que actualmente es bastante común en series largas). Pese a que la etapa final del manga (La guerra por el trono) fue trasladada a la serie de televisión la mayoría de fans occidentales de la serie se quedaron sin verla, pues solo fue emitida en Japón. Además de la serie también existen numerosas películas protagonizadas por Kinnikuman y sus amigos.



Quizás uno de los cambios más extraños que hay entre la serie y el anime es el aspecto de los personajes, pues prácticamente todos ven modificados el color de su piel o ropa. Ambas versiones tienen su núcleo de fans, de maneras que es bastante común ver diferentes colores en los objetos de merchandising e incluso en los videojuegos, para contentar así a todo el mundo.

El manga original de *Kinnikuman* consta 36 volúmenes que fueron publicados desde 1980 a 1986, en ellos podemos leer la historia original del personaje hasta la citada parte final, la guerra por el trono. Esta serie se editó en España hace unos años en 18 tomos dobles, lamentablemente su distribución se centró en las zonas donde se emitió el anime y encima se publicó en catalán, lo cual imposibilitó a lectores hispanoparlantes descubrir esta grandísima serie, salvo que no les importe el idioma.

Hace un tiempo apareció una edición especial con los 36 tomos japoneses en una caja especial que se podía montar para simular un ring de lucha libre y que incluía los muñecos de los protagonistas de la serie y una increíble ilustración, toda una delicia para los fans el personaje.





Aunque durante mucho tiempo se consideró esta serie como terminada, sus autores dieron la sorpresa cuando la continuaron con nuevas historias, que fueron publicadas en tomos que siguieron la numeración antigua, de manera que el primero en salir fue el 37 (hace unos 5 años). Debido a la buena recepción, decidieron continuar la serie hasta la actualidad, pues el número 50 apareció en Abril del 2015. También se ha relanzado la serie original con las portadas redibujadas con un estilo más acorde al actual.




Los nuevos tomos de Kinnikuman



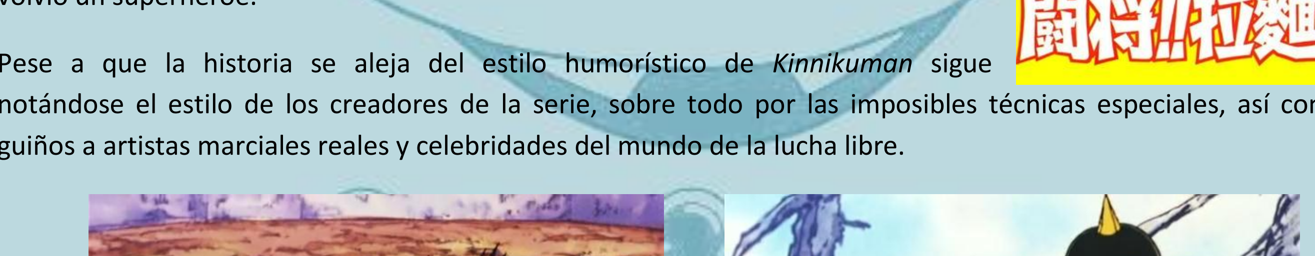
Takashi Shimada mostrando las dos versiones del primer tomo

TATAKAE! RAMENMAN

Ramenman, el superhéroe chino se convirtió rápidamente en uno de los personajes favoritos del público, de manera que sus creadores le dieron la oportunidad de protagonizar su propio manga: *Tatakae! Ramenman* (que vendría a significar "*¡Lucha Ramenman!"*)

Esta colección consta de 12 tomos y también tuvo su propia serie de animación y una película basadas en las aventuras de este personaje.

Los hechos de esta serie se sitúan antes de lo sucedido en *Kinnikuman*, debido a ello conoceremos la niñez y juventud de Ramenman y el motivo por el cual se volvió un superhéroe.



Pese a que la historia se aleja del estilo humorístico de *Kinnikuman* sigue notándose el estilo de los creadores de la serie, sobre todo por las imposibles técnicas especiales, así como los guiños a artistas marciales reales y celebridades del mundo de la lucha libre.





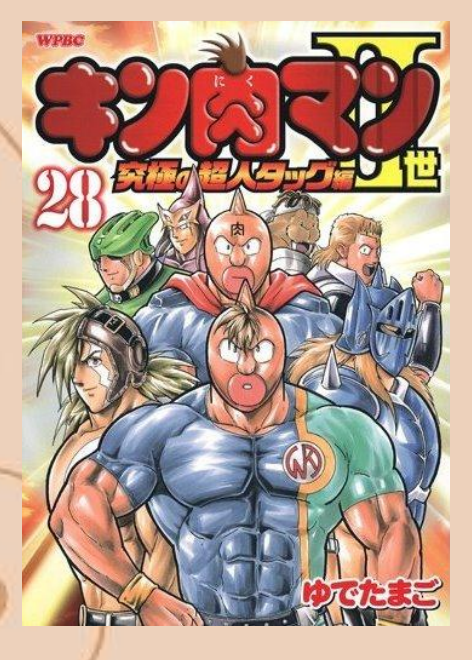
KINNIKUMAN NISEI



En 1998, los creadores de *Kinnikuman* estaban tratando de traer de vuelta a su personaje, de manera que idearon una secuela protagonizada por Mantaro Kinniku, el hijo de Kinnikuman, quien era la viva imagen de su padre (para bien y para mal).

Al contrario que su padre, Mantaro ha vivido siempre entre algodones, pues al ser el príncipe de la realeza de su planeta ha sido malcriado totalmente. Sin embargo la aparición de unos nuevos enemigos en la Tierra y la avanzada edad de los héroes que conocimos en la serie original, provocará que una nueva generación de jóvenes héroes tengan que tomar el relevo. Entre ellos se incluye a Mantaro, pues los antiguos héroes (ahora maestros de los jóvenes) creen que dentro de él se esconde el mismo potencial que tenía su padre, por lo cual solo tienen una opción: obligarle a convertirse en superhéroe.





Kinnikuman Nisei también tuvo serie de animación, conocida en Estados Unidos como *Ultimate Muscle* y en España como *Musculman: La nueva generación*. Aunque la serie no abarca todo lo sucedido en el manga, al menos tuvo una distribución muy superior a la que tuvo la original, de manera que posiblemente sea la mejor para introducirse en el mundo de *Kinnikuman*, aunque sea por la facilidad que hay para encontrarla en español.

El manga de *Kinnikuman Nisei* también fue continuado tras haber finalizado. Esa continuación se llamó *Kinnikuman Nisei: Kyūkyoku no Chōjin Tag Hen* y se basaba en combates de parejas protagonizados por los héroes de ambas series (la original y la secuela) mostrándonos a los veteranos rejuvenecidos, para que así el duelo estuviese en igualdad de condiciones.

OTROS MANGAS



Por último comentar que existe una parodia bastante curiosa de *Kinnikuman* llamada *Kinnikuman Lady*. Este manga fue creado por Masashi Ogawa y nos cuenta como Meat, el pequeño compañero de Kinnikuman, viaja a un mundo paralelo donde todos los personajes de la serie son chicas.

La influencia de *Kinnikuman* es bastante notable en muchas obras de humor como por ejemplo *Kochi Kame* (donde apareció Musculman a modo de cameo).



Aunque existen otras series donde el homenaje y las referencias a esta serie se llevan al extremo, como podría ser el caso de *Bobobo*.

KINNIKUMAN Y LA COMIDA

Kinnikuman siempre ha estado ligado a diversos alimentos como delata su pasión por el Gyudon (arroz con ternera por encima) pero eso no es casualidad ya que en los primeros capítulos del manga se hacía una constante referencia a productos y cadenas de comida.

En la actualidad no es raro ver a Kinnikuman en anuncios de diferentes productos alimenticios y es que, hay que admitir que este glotón personaje es ideal para ello, que por algo es el presidente de la asociación de fans de Gyudon.







KINNIKUMAN Y LA LUCHA LIBRE

Pese a que las primeras aventuras de *Kinnikuman* eran una parodia de todo tipo de superhéroes y estaban llenas de referencias a *Ultraman*, *Kamen Rider* o *Superman*, la lucha libre siempre ha sido una constante en la serie. Cada vez que dos personajes discutían terminaban haciéndose llaves imposibles para inmovilizar al otro, de manera que era normal que finalmente se dejasen de lado las parodias a personajes como *Ultraman* para centrar la serie en combates de superhéroes sobre un cuadrilátero de lucha libre.

En aquella época la lucha libre era bastante popular en Japón, de manera que no es raro ver como en *Kinnikuman* se hacía referencia a algunos luchadores reales como Giant Baba, de hecho existen algunas ilustraciones donde los personajes de la serie aparecen junto a luchadores reales, a modo de homenaje.

Por su parte el mundo de la lucha libre también ha homenajeado en varias ocasiones a esta serie, llegando a hacer combates de exhibición con luchadores disfrazados de los personajes de *Kinnikuman*, algo tan ridículo como épico. Al parecer muchos luchadores de la época conocía a los creadores de la serie (que eran grandes fans de este deporte) y querían interpretar a Kinnikuman en el ring.





Giant Baba



Ilustración de Ramenman y Giant Baba

¡Kinniku Buster!

MERCHANDISING DE KINNIKUMAN

En algunos países, pese a no haber podido disfrutar de las aventuras de Kinnikuman y sus amigos, estos personajes fueron muy populares entre los niños de los años 80 y principios de los 90. ¿El motivo? Unas pequeñas figuras de goma coleccionables que alcanzaron una popularidad tan grande que incluso llegaron a tener anuncios de televisión y juegos de mesa, lo cual resulta increíble teniendo en cuenta que no eran demasiado agraciadas y no contaban con el apoyo de la serie de animación ni del manga.



Esas figuras tenían su origen en Japón, donde eran conocidas como Kinkeshi y se vendían en máquinas expendedoras para satisfacer a los fans de la serie que querían recrear sus propias historias con los personajes de la serie. Fueron muchas, muchas, las figuras diferentes que se crearon, pues no solo representaban a prácticamente todos los personajes de la serie, sino que también había diferentes versiones del mismo personaje, basadas en momentos puntuales del anime o manga.





Pese a la simplicidad de esos muñecos (algo fotos y feotes, todo hay que decirlo) la recepción por parte de los fans fue excelente y eso los llevó hasta occidente donde tuvieron mucho éxito en países como Estados Unidos, bajo el nombre de M.U.S.C.L.E. donde se promocionaron bastante junto al juego de NES del mismo nombre. Actualmente hay páginas webs dedicadas a la titánica tarea de catalogar y enumerar todas las figuras disponibles.



En cierto modo, estas figuras fueron pioneras en lo que se refiere a merchandising basado en series y animes, pues hoy en día es un negocio común vender muñequitos de cualquier personaje o serie de moda. A modo de homenaje, se creó una de estas figuras en oro, aunque ya os podéis hacer a la idea que era bastante más cara y difícil de conseguir que las de goma.





Posteriormente el merchandising de la serie fue aumentando en número, calidad y variedad, pues además de muñecos ahora existen gorras, camisetas y otros complementos basados en la serie, de hecho incluso existen tiendas en Japón dedicadas solo a material de *Kinnikuman*.



Gran parte de los productos relacionados con esta serie se ha creado en la última década, y es que tras el regreso de estos personajes a la actualidad con las nuevas series, son muchas las figuras decorativas que se han puesto a la venta, de hecho incluso se lanzaron nuevas figuras de goma similares a las de los años 80, pero representando a los personajes nuevos y se volvieron a lanzar las antiguas en diferentes colores.







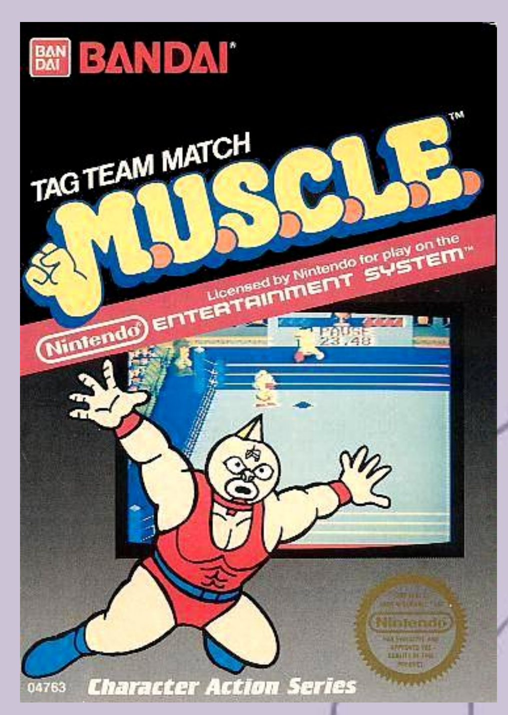






Y ahora empezaré a hablar de los juegos de *Kinnikuman*, muchos de los cuales no salieron de Japón aunque algunos si llegaron a ser lanzados en Estados Unidos, lamentablemente en Europa no tuvimos tanta suerte.

M.U.S.C.L.E. TAG TEAM MATCH (1985)



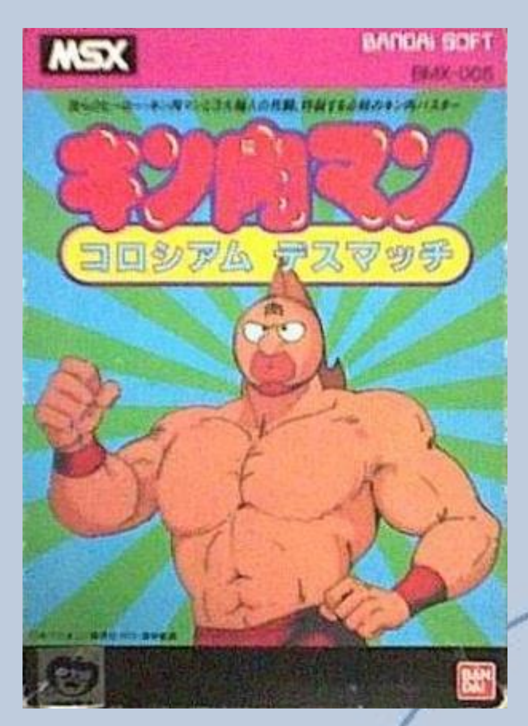
Conocido en Japón como *Kinnikuman Muscle Tag Mach* es el primer juego que comentaremos en este especial y posiblemente también es el más conocido de todos los que ha tenido el personaje, pues tuvo relativa fama fuera de Japón y era bastante fácil encontrarlo en cartuchos piratas bajo diferentes nombres.

M.U.S.C.L.E. es un juego de lucha libre que intenta mostrar los combates de la serie con cierta fidelidad (incluyendo el hecho de que Meat nos ayude desde fuera del ring). La plantilla se compone de 8 luchadores: Kinnikuman, Terryman, Buffaloman, Ramenman, Ashuraman, Robin Mask, Warsman y Brocken Jr (que fue sustituido por Geronimo en la versión americana).

La jugabilidad era muy sencilla y podía llegar a ser bastante divertido, sin embargo es innegable que el juego es tremendamente básico y que muestra un apartado técnico muy mejorable, lo cual le ha llevado a ser considerado uno de los 20 peores juegos de NES según algunos críticos.

M.U.S.C.L.E. no es ninguna maravilla, pero podríamos decir que marca el camino que seguirán los mejores juegos basados en esta saga. Una curiosidad de este juego es que en su versión japonesa existen cartuchos dorados que son menos comunes y más caros que la versión normal.

KINNIKUMAN COLOSSEUM DEATHMATCH (1985)

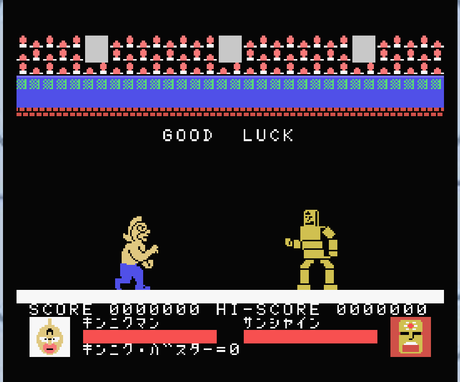


Este videojuego de Kinnikuman lanzado para MSX se aleja en prácticamente todo del anteriormente mencionado *M.U.S.C.L.E* de NES para ofrecernos un juego de lucha 1 contra 1 más directo, dejando de lado el movimiento por el ring de lucha libre.

En esta ocasión Kinnikuman tendrá que enfrentarse a tres de sus enemigos clásicos: Ashuraman, Sunshine y Buffaloman. Una selección de personajes algo escasa, pero bastante bien llevada a la pantalla, pues son reconocibles todos ellos (aunque Ashuraman es mejorable) y además nos sacaran alguna sonrisa al poner caras raras cuando son golpeados o hacen ataques especiales.

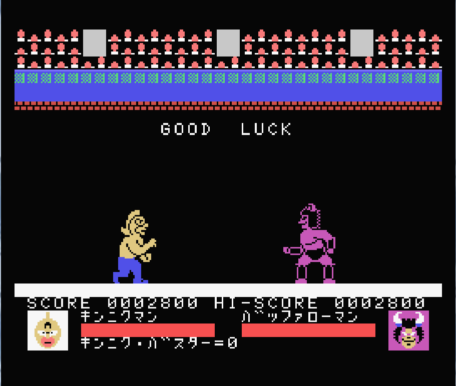
Su jugabilidad es muy básica y mejorable, pero poco más se le puede pedir a un juego de lucha tan antiguo (posiblemente sea el primer juego de lucha basado en una licencia de anime/manga). Pero no todo es malo, este título también tiene sus aciertos, como mostrar los ataques especiales de los luchadores o incluso permitir hacer llaves en el aire (estoy casi seguro que es el primer juego de lucha con agarres en el aire).













KINNIKUMAN: KINNIKU OOKURAI SOUDATSUSEN (1987)



Este juego de Kinnikuman se quedó en tierras niponas, pues fue lanzado para la Famicom Disk System (ya sabéis, la disquetera que se acoplaba a la NES japonesa) y nadie se interesó a lanzarlo en cartucho fuera del país nipón.

La historia se centra en la parte final de Kinnikuman, cuando éste regresa a su planeta para ser coronado Rey y en ese momento se encuentra con que hay más aspirantes al trono.

Jugablemente no tiene nada que ver con el anterior de NES, pues es un juego de avance lateral donde vamos eliminando enemigos controlando a los héroes de la justicia. Técnicamente el juego también se aleja de su antecesor, ofreciendo un apartado gráfico muy superior y personajes más reconocibles, aunque eso no era muy difícil de superar.





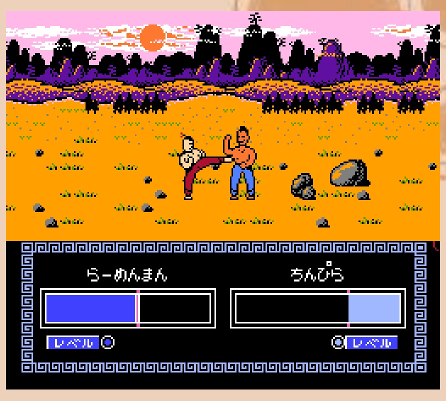


TATAKAE! RAMENMAN SAKURETSU CHOUJIN 102 GEI (1988)



Ramenman protagonizó este juego para Famicom, cuyo desarrollo se aleja bastante de los otros relacionados con *Kinnikuman*, pues se trata de una aventura gráfica con toques de acción, donde veremos al luchador chino recorrer poblados, resolver puzles y pelear contra enemigos, reviviendo así las aventuras de su propio manga.









KINNIKUMAN: THE DREAM MATCH (1992)

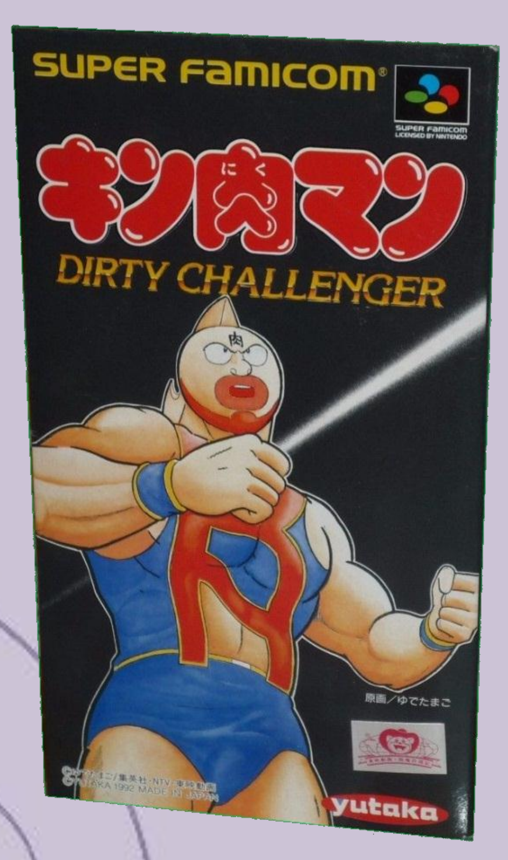
Kinnikuman dio el salto a la consola portátil de Nintendo en 1992 con este juego, que podríamos considerar como una evolución del *M.U.S.C.L.E.* de NES, con notables mejoras.

El juego nos deja elegir entre 6 personajes (Kinnikuman, Terryman, Ramenman, Robin Mask, Warsman y Brocken Jr) que están muy bien representados gracias a que no solo tienen un aspecto reconocible, tambien poseen un escenario propio con el país que representa cada uno y cuando ejecutan sus ataques especiales aparecen unas curiosas ilustraciones que parecen sacadas directamente del manga.

Jugablemente no es que sea un gran juego, pero está bastante bien, aunque personalmente creo que los combates se pueden hacer demasiado largos.



KINNIKUMAN: DIRTY CHALLENGER (1992)



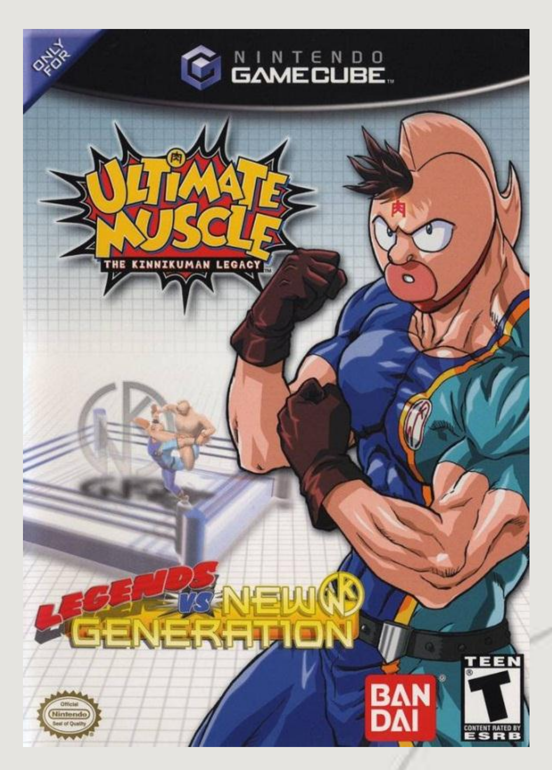
Kinnikuman da el salto a la consola de 16 bits de Nintendo en un juego cuya trama gira en torno a la parte final del anime original.

Pese a lo épico que pueda sonar eso, el resultado final fue una decepción para algunos de fans del personaje debido a los siguientes motivos: La plantilla de luchadores está muy limitada, ya que solo aparecen Kinnikuman y los otros Kinnikumans de la guerra del trono (Kinnikuman Zebra, Kinnikuman Big Body, Kinnikuman Soldier, Kinnikuman Mariposa y Kinnikuman Super Phoenix) tengo entendido que también aparece Kinnikuman Great como personaje extra, pero nunca lo he podido comprobar debido a la extraña jugabilidad de este juego, la cual resulta ser su principal problema.

Es difícil explicar cómo se juega, pues el juego se aleja de la jugabilidad típica de los juegos de lucha para basarse en una especie de peleas basadas en presionar los botones y direcciones con un *timing* concreto para poder hacer así los ataques especiales y librarse de las llaves de los oponentes, lo cual significa que para un jugador normal que quiera jugarlo 5 minutos como si fuese un juego de lucha normal, la partida se resume a ver como nuestro personaje y el rival forcejean durante un minuto para finalmente perder.

Aprender a jugar a *Kinnikuman Dirty Challenger* es algo necesario para poder disfrutar del juego, siendo quizás lo más recomendable recurrir a internet en busca de alguna guía de movimientos para ahorrar tiempo. Aunque si estáis acostumbrados a juegos de lucha libre como *Fire Pro Wrestling*, quizás os sea más fácil jugar e incluso puede que lleguéis a disfrutarlo con relativa rapidez.

ULTIMATE MUSCLE: LEGENDS VS NEW GENERATION (2002)



La plataforma elegida para el regreso de Kinnikuman fue Gamecube y los encargados de crear el juego fueron los programadores de AKI Corporation, empresa que tenía mucha experiencia en lo que se refiere a juegos de lucha libre, pues habían desarrollado una gran cantidad de ellos años atrás, como *WCW Vs The World*, *WCW/nWo Revenge*, *Virtual Pro Wrestling*, *WWF No Mercy*, *WCW Mayhem* y *WWF Attitude* entre otros.
Estaba demostrado que AKI Corporation sabía hacer juegos de lucha libre común pero ¿sabrían hacer un juego de lucha libre con superhéroes? Afortunadamente la respuesta es sí.

Ultimate Muscle: Legens VS New Generations (conocido en Japón como *Kinnikuman Nisei: Shinsedai Choujin vs Densetsu Choujin)* es un juego ágil, divertido, con muchos guiños a ambas series y con la posibilidad de jugar 4 jugadores a la vez o por turnos, pudiendo así disfrutar de los ataques especiales por parejas que hacían en la serie.

La plantilla del juego es de 30 personajes, divididos entre Leyendas (personajes de la serie original) New Generation (personajes de Kinnikuman Nisei) y Recruit Wrestlers (personajes diseñados por lectores de la serie, algunos de los cuales aparecieron en el anime de *Kinnikuman Nisei).* Como curiosidad decir que uno de los luchadores secretos es Pandaman, un antiguo personaje del manga original rediseñado por el creador de *One Piece*, Eichiro Oda.



Además de contar con un modo historia, podremos pelear en torneos o combates contra amigos (ya sea por parejas, en solitario o todos contra todos) coleccionar las clásicas figuras de los personajes y crear nuestro propio luchador usando el editor de personajes.













ULTIMATE MUSCLE: THE KINNIKUMAN LEGACY (2002)

Ultimate Muscle: Kinnikuman Lecagy – The Path of Superhero está basado plenamente en Kinnikuman Nisei, de manera que el plantel de personajes está plagado de nuevas caras que muchos seguidores de la serie original no conocerán, sin embargo también aparecen algunos de los personajes clásicos, aunque son minoría.



La parte buena de que este centrado en la serie de Mantaro es que podemos controlar a personajes que no suelen estar disponibles en el resto de juegos de la serie, como por ejemplo, el superhéroe cuyo cuerpo está formado por señales de tráfico.

Gráficamente el juego es prometedor (aunque las animaciones son un tanto extrañas) pero a la hora de jugarlo nos daremos cuenta de que no tenemos ni idea de cómo hacer los ataques especiales, pues cuando tratamos de agarrar a nuestros rivales aparecen barras de colores y cursores que se mueven, lo cual es un tanto raro y nos puede dejar bloqueados el tiempo suficiente para que el rival nos haga besar el cuadrilátero.



Sin embargo no hay nada que temer, pues el juego incluye un tutorial donde Ramenman nos enseñará como golpear a nuestros rivales, lanzarlos contra las cuerdas, hacerles diferentes tipos de llaves y que significan esas barras de colores que aparecen cuando ambos personajes forcejean para iniciar un agarre. Por si sois muy perezosos os diré que cuando aparezca esa barra, tratéis de parar el cursor en el color amarillo o azul, pero nunca en el rojo.









KINNIKUMAN SECOND GENERATION DREAM TAG MATCH (2002)



¿Recordáis el sencillísimo *M.U.S.C.L.E* de NES? Pues los programadores de este juego también, ya este juego lanzado para WonderSwan Color resulta ser una versión actualizada y mejorada del mencionado juego.



La principal novedad que aporta este juego con respecto al original (además del lavado de cara) es que está basado en la historia de Mantaro, de manera que la plantilla de personajes contiene muchos personajes de *Kinnikuman Nisei*, cosa que puede no gustar a los fans más puristas, pero que tiene bastante sentido debido a la fecha en la cual salió el juego. A modo de extra, se pueden desbloquear personajes (entre ellos viejos conocidos) y el *M.U.S.C.L.E.* original de NES.



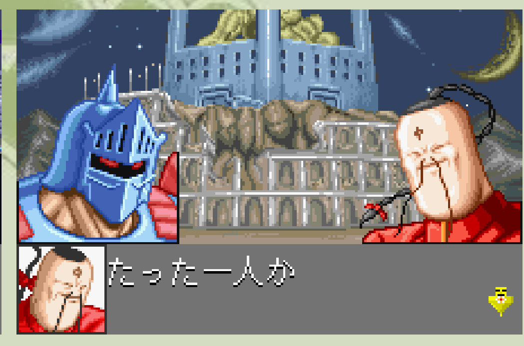
KINNIKUMAN NISEI CHOJIN SEISENSHI (2003)



Este segundo *Kinnikuman* de WonderSwan Color es un juego que se aleja totalmente del resto, pues es una aventura al estilo RPG donde controlamos a un personaje desconocido (bueno, se supone que somos nosotros) cuya misión es vencer a los otros personajes del mundo Kinnikuman (hay más de 60) usando los diferentes menús de ataque que disponemos, lo cual requiere saber japonés o tener mucha paciencia.

Este juego junto con el de Ramenman son los más originales que se han hecho basados en *Kinnikuman*, lamentablemente los dos se quedaron en Japón.





GALACTIC WRESTLING: FEATURING ULTIMATE MUSCLE (2004)



Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle (conocido en Japón como *Kinnikuman Generations*) es un juego que toma como base el anteriormente mencionado *Ultimate Muscle: Legends Vs New Generations* de Gamecube y que fue lanzado coincidiendo con el 25 aniversario de Kinnikuman.

La plantilla de personajes se aumentó hasta superar los 40 personajes, añadiendo luchadores inesperados (como el padre de Kinnikuman) otros muy necesarios (como Ashuraman, Kinnikuman Great o Akuma Shogun) y muchos otros que resultan ser versiones alternativas de luchadores ya existentes en el juego (por ejemplo hay 2 versiones de Kinnikuman, 2 de Buffaloman, 2 de Sunshine, 2 de Akuma Shogun, 2 de Robin Mask, 2 de Mantaro… etc). Se mantuvo el siempre necesario modo a 4 jugadores y se le añadieron algunas novedades como el modo "captura de máscaras" donde controlamos a Neptuneman y Big the Budo.

Lamentablemente no todos los cambios fueron positivos ya que desaparecieron el modo historia y el de creación de personaje, se cambiaron los gráficos *Cel Shading* por unos menos llamativos, se aumentaron los tiempos de carga considerablemente y se cambió el actor de doblaje que ponía voz a Kinnikuman.

Pese a ello, el juego es tan recomendable como su primera parte, sobre todo por su jugabilidad y su extensísima plantilla de luchadores.









KINNIKUMAN: MUSCLE GENERATIONS (2006)



Este juego aparecido para PSP toma de base los dos juegos anteriores para crear su propia versión con algunos cambios aquí y allá, ando como resultado un gran juego, dentro de las limitaciones que tiene la consola portátil.

Pese a que pierde algunos modos interesantes (como el de 4 jugadores) la jugabilidad sigue siendo muy buena, la plantilla de personajes es muy extensa e incluye coleccionables de figuritas y otros extras para entretener al jugador que quiera sacarle todo el jugo.

El hecho de ser el tercer juego de la “trilogía” hace que este juego se haya beneficiado de la extensa plantilla y el estilo de juego de los anteriores, de manera que consideraría este juego uno de los mejores de esta saga y obviamente, el mejor de todos los Kinnikuman portátiles.

KINNIKUMAN: MUSCLE GRAND PRIX MAX (2006)



Kinnikuman Muscle Grand Prix es un juego de lucha de Kinnikuman que apareció en arcade y luego tuvo una conversión a Playstation 2 llamada *Kinnikuman Muscle Grand Prix Max* en 2006.

La versión Max incluía más personajes y escenarios, dándonos la posibilidad de pelear con personajes que hasta ahora no habían aparecido en los juegos de Kinnikuman como seleccionables.

En lo que se refiere al estilo de juego, es mucho más cercano a un juego de lucha normal que a los anteriores juegos de lucha libre para 128 bits, los personajes pueden hacer una gran cantidad de ataques especiales, pero estos consumen barra de especial, así que tocará recargarla de vez en cuando (un poco al estilo *Art of Fighting*).















KINNIKUMAN: MUSCLE GRAND PRIX 2 TOKUMORI (2008)



Kinnikuman Muscle Grand Prix 2 apareció en arcades en el año 2007 y tal y como sucedió con su antecesor, tuvo una versión con añadidos extra para Playstation 2.



El juego es bastante continuista, de manera que es ideal para todos aquellos que se lo hayan pasado bien con *Muscle Grand Prix Max*.

La plantilla se ve aumentada nuevamente con muchos pesos pesados como Kinnikuman Zebra, Kinnikuman Mariposa, Kinnikuman Big Body, Kinnikuman Super Phoenix, Neptuneman y Big Budo.



También se añaden modos de juego y muchos extras desbloqueables, entre los cuales encontramos los juegos *M.U.S.C.L.E.* y *Kinnikuman: Kinniku Ookurai Soudatsusen*, ya comentados en este mismo especial.











OTROS JUEGOS

Pese a la enorme cantidad de juegos comentados en este especial, hay muchos más en los cuales aparece Kinnikuman entre otros personajes, como por ejemplo *Famicom Jump Hero Retsuden* o *Jump Ultimate Stars* y varias máquinas LCD.



También existen juegos para móviles, como *Kinnikuman Muscle Shot* o *Kinnikuman Muscle Collection* y juegos hechos por fans de la serie, algunos de los cuales tienen tantísimo trabajo detrás que bien podrían haber sido juegos oficiales.



















Con esto termina el especial dedicado a *Kinnikuman*, una de mis series favoritas desde siempre, estoy seguro que más de uno ha rememorado muchas tardes viendo esta serie en televisión y espero que muchos otros hayan decidido darle una oportunidad.

SKULLO

RECUERDOS DE MUSCULMAN

Musculman es una serie que fue muy especial para los miembros de esta revista, de manera que para finalizar del todo el especial, hemos decidido decir unas últimas palabras sobre ella.

VALVEIDER Como casi todos los redactores de esta revista conocí a Kinnikuman gracias a la serie de televisión que se emitía en Cataluña y la Comunidad Valenciana cuándo era un niño, al poco me volví un fan de la serie y de su alocado sentido del humor, las increíbles aventuras de Suguru y sus pintorescos compañeros de los cuales había un indio apache, un hombre búfalo y un nazi entre otros, todo esto hizo de esta serie un hito.

¿Porque un especial de Musculman? pensarán muchos, pues porque un manga y anime de tal calibre merece ser recordado aunque solo sea por sus juegos.

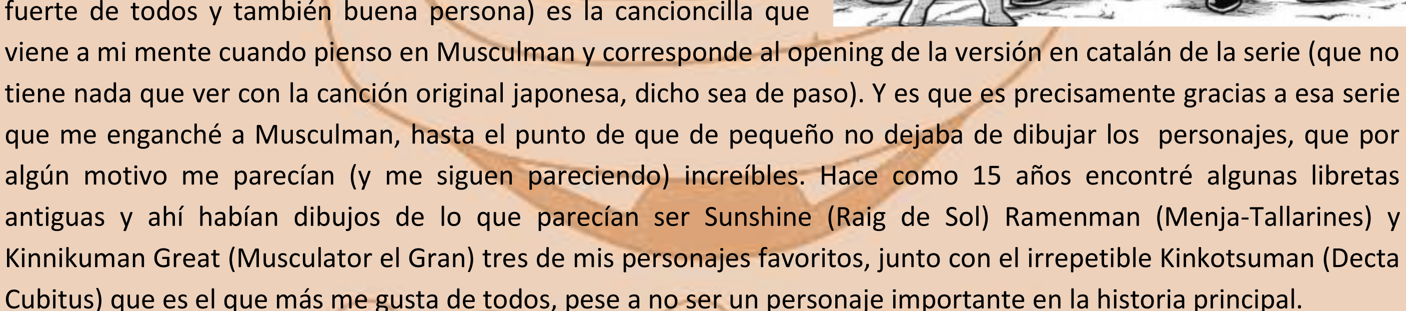
Si bien es cierto que de niños no obtuvimos un juego merecedor del gran héroe del planeta Kinniku, la cosa cambiaría con la llegada de las consolas de 128 bits donde pudimos disfrutar de Kinnikuman y sus compañeros en increíbles batallas tanto uno contra uno como en Tag Team pudiendo recrear los poderosos equipos de Chojins de la serie o inventarnos uno nuevo con nuestros personajes favoritos.

Supongo que a estas alturas surgirá otra duda, ¿Vale la pena jugarlos si no conocemos la serie? bien pues la respuesta es sí, siempre que hablemos de los de 128 bits ya que son muy entretenidos, de hecho puede que si los jugáis os entre la curiosidad sobre la serie. Respecto a los juegos anteriores podéis jugarlos pero por su jugabilidad puede que no os satisfagan.

Recordad que los juegos de Kinnikuman se basan en la amistad, jugad con un amigo(o hasta tres más) y la diversión se multiplicará.



SKULLO "*De tot l'univers i del mon sencer, el mes fort de tots i bonjan també*" (de todo el universo y del mundo entero, el más fuerte de todos y también buena persona) es la cancioncilla que viene a mi mente cuando pienso en Musculman y corresponde al opening de la versión en catalán de la serie (que no tiene nada que ver con la canción original japonesa, dicho sea de paso). Y es que es precisamente gracias a esa serie que me enganché a Musculman, hasta el punto de que de pequeño no dejaba de dibujar los personajes, que por algún motivo me parecían (y me siguen pareciendo) increíbles. Hace como 15 años encontré algunas libretas antiguas y ahí habían dibujos de lo que parecían ser Sunshine (Raig de Sol) Ramenman (Menja-Tallarines) y Kinnikuman Great (Musculator el Gran) tres de mis personajes favoritos, junto con el irrepetible Kinkotsuman (Decta Cubitus) que es el que más me gusta de todos, pese a no ser un personaje importante en la historia principal.



Debido a que vi la serie de pequeño, apenas recordaba lo que sucedía, solo tenía en mi mente algunas situaciones concretas, así que cuando tuve la oportunidad de volver a verla, lo hice sin dudarlo. La nostalgia es muy mala y había muchas posibilidades de que esa serie hubiese perdido todo su encanto, pero afortunadamente, ese segundo visionado me hizo disfrutar muchísimo, lo cual me llevó a volver a interesarme en los personajes, probar los juegos, comprar el manga y buscar las series relacionadas.

Los videojuegos de Musculman no me interesaron demasiado hasta que pude probar el *Galactic Wrestling Featuring Ultimate Muscle* a 4 jugadores en un evento organizado en Barcelona por Kbrea2, uno de nuestros primeros colaboradores. Casualmente fue en ese evento y jugando a ese juego cuando entablé amistad con muchos de los que años más tarde se convertirían en colaboradores de esta revista (Mestre, Kbrea2, Valveider) lo cual tiene mucho que ver con Musculman y sus constantes referencias a "el poder de la amistad".

STAFF



Skullo Redactor, director y maquetador

Valveider Redactor

El Mestre Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

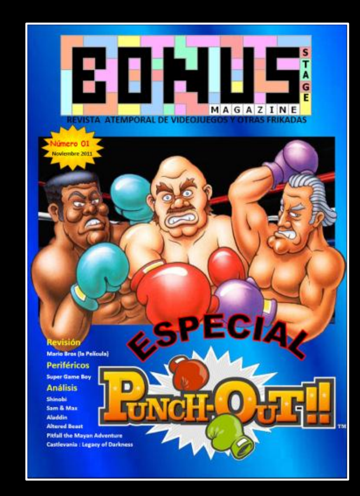
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

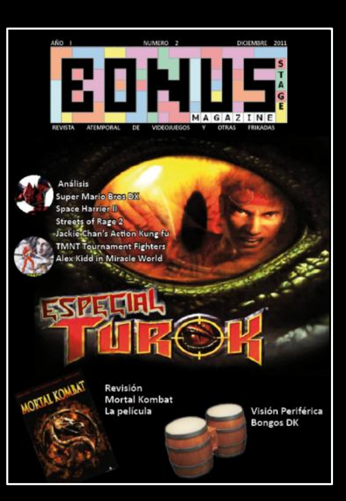


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



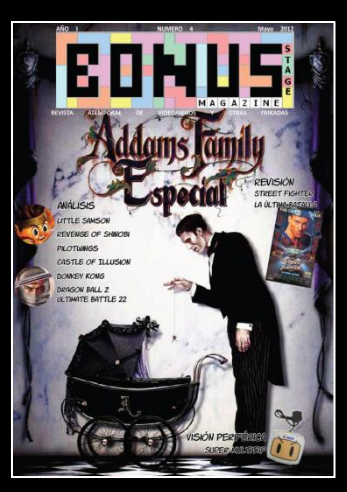
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



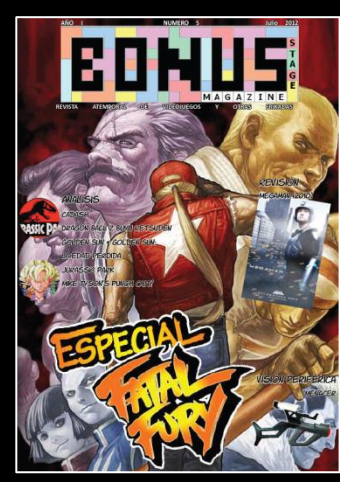
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



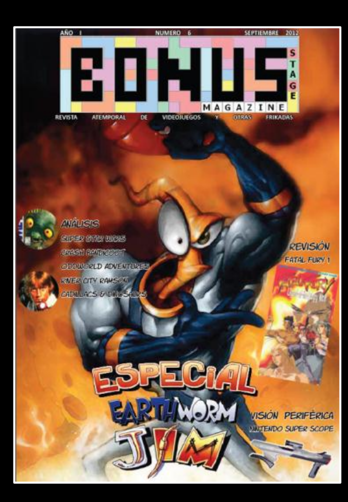
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



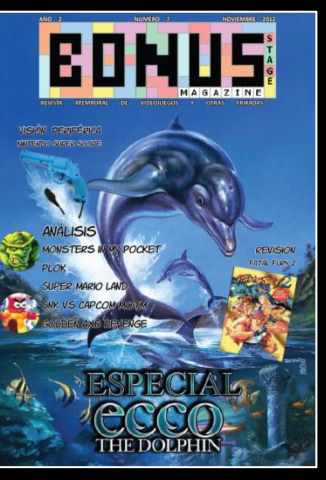
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



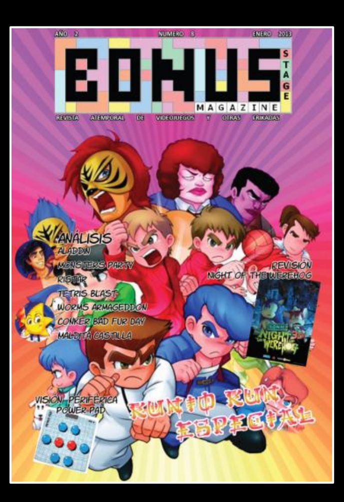
#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



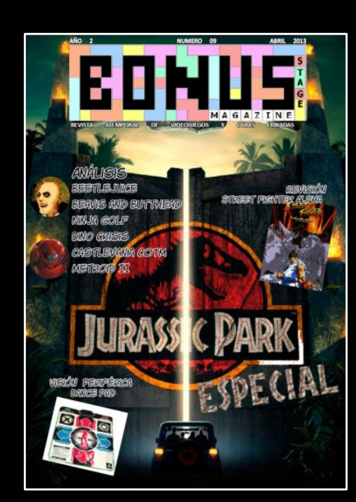
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



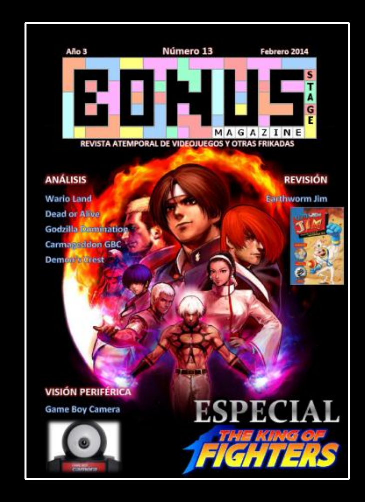
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



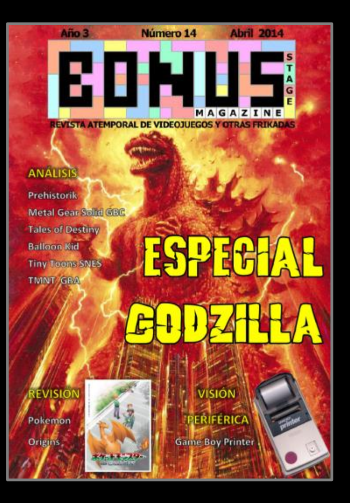
#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



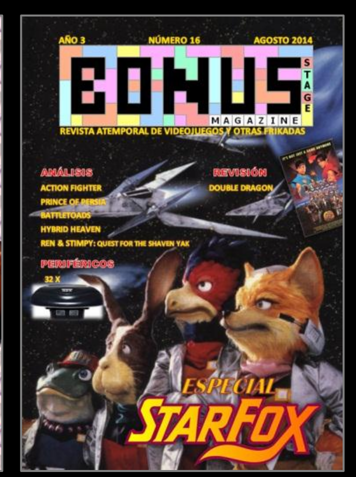
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



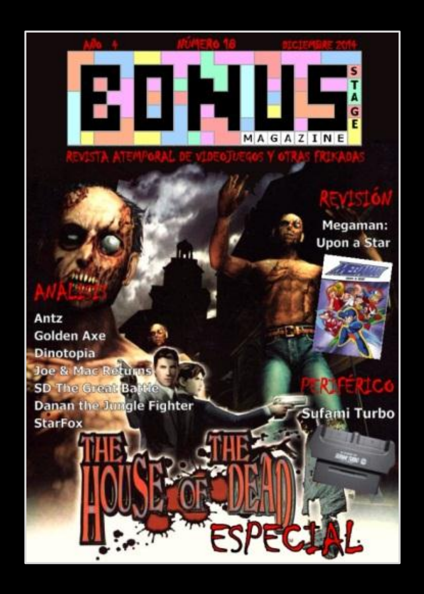
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



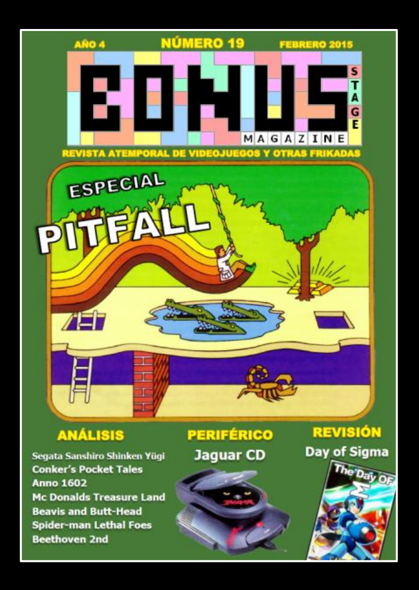
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



#18 Especial House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)

Bonus Stage Magazine Número 20

Especial Final Fight

Abril 2015 (58 páginas)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

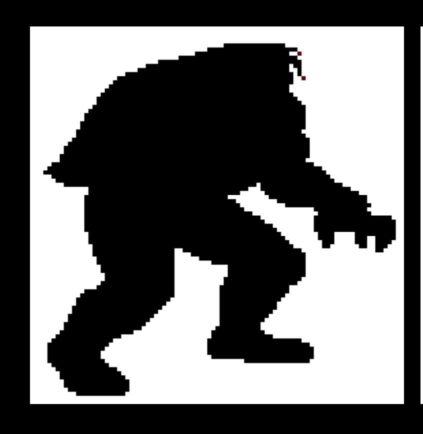
1- EL DESCONOCIDO





El personaje es del juego *Spider-man Maximum Carnage*

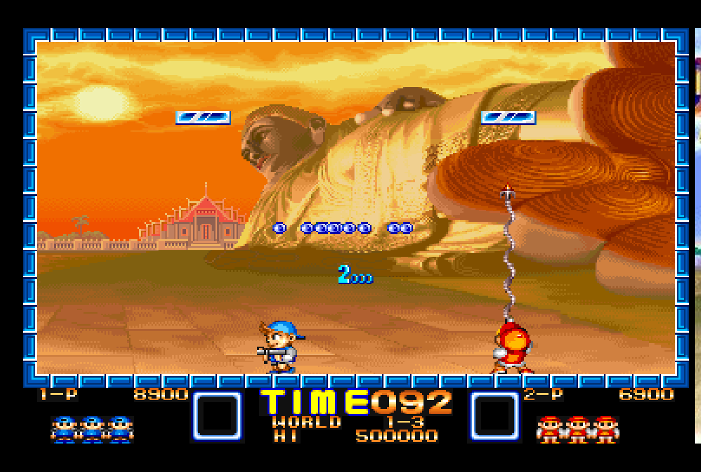
2- LA SOMBRA





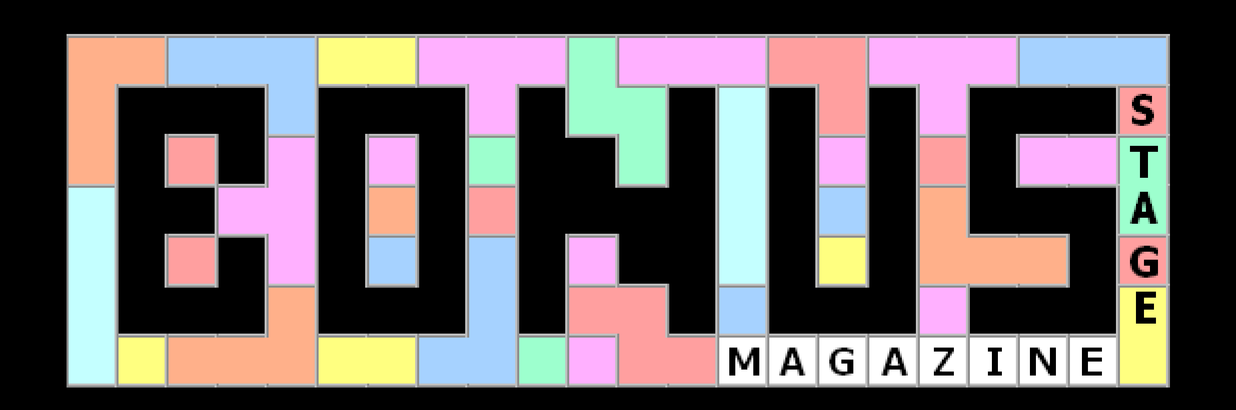
La sombra es Rasta (King Rasta Mon) de *Slammasters*

3- EL ERROR





El error está en el fondo, pues el dibujo que sale es el escenario de *Street Fighter Alpha* correspondiente a Sagat, Adon y Dan.



Número 21

Junio 2015